

© Revista New Súper Juegos. Todos los derechos reservados.
Esta publicación es para uso exclusivamente personal y se prohíbe su reproducción, distribución, transformación y uso para press-clipping.
NEW SÚPER JUEGOS
Edición Coleccionista
164 PÁGINAS
GRUPO ZETA
18 REVIEWS IMPRESCINDIBLES
Bloodborne
Mortal Kombat X
Battlefield Hardline
Grand Theft Auto V
Final Fantasy Type-0 HD
Evolve...
FUTURO PERFECTO
Rise & Shine
Final Fantasy XV
COD: Black Ops III
Rainbow Six Siege
MASS EFFECT
Pasado, presente
y futuro
NEW SÚPER JUEGOS Retro
OUTRUN
Autopista hacia el cielo
GHOSTS'N GOBLINS
STREET FIGHTER
FAMILY COMPUTER
¡DOBLE PORTADA!
THE WITCHER III WILD HUNT
EL TRIUNFO DEL ROL
6,95€
(CANARIAS 7,10 €)
00001
8 420565 001410



REGRESA A SPIRA EN PS4
FINAL FANTASY® X | X-2
HD Remaster
#LISTENTOMYSTORY
YA A LA VENTA
12
www.pegi.info
SQUARE ENIX
PS4
Solo en PlayStation
© 2001-2004, 2013-2015 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN : TETSUYA NOMURA
FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd.
"PS" is a registered trademark and "PS4" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the properties of their respective owners.



GRUPO ZETA

EDITORIAL

Súper Juegos ha vuelto. A primera vista puede parecer que solo queda el nombre actualizado de aquella mítica publicación que comenzó allá por 1992, pero nada más lejos de la realidad. Prácticamente todos los que participamos en aquella aventura que duró 17 años hemos dejado una gotita de presencia en esta revista. Desde algún mítico colaborador que empezó en el número uno hasta los artífices de la última y revolucionaria etapa de Súper Juegos, pasando por la columna vertebral que definió el estilo de la publicación. Todos estamos ahí, entre las páginas, a diferentes resoluciones, con el píxel, tenga el tamaño que tenga, como emblema. Y ya que hablamos de píxeles, hemos hecho todo lo posible para que disfrutéis con él gracias al trabajo titánico del diseñador gráfico, otro veterano ilustre, de la revista.

Pero no solo se puede vivir del pasado, el videojuego no para ni entiende de épocas, y por eso New Súper Juegos tiene doble sabor. Hemos querido hacer un claro repaso a la actualidad, analizando desde la tranquilidad y con el tiempo necesario una selección de los mejores títulos que han aparecido en los últimos tres meses. Y de nuevo con firmas destacadas, clásicas y de nuevo o reciente cuño. Varias generaciones reunidas y apasionadas por lo mismo, que comienzan una vieja aventura en la que vamos a necesitar todo vuestro apoyo.

Aprovechamos para dar gracias a tod@s por el espectacular seguimiento en Twitter que nos estáis brindando y a las compañías por su increíble acogida y apoyo al proyecto. Sin olvidarnos, por supuesto, de esas gotitas de presencia que han vertido todos los protagonistas que hicieron de Súper Juegos un auténtico crisol de esa pasión que, para todos nosotros, mueve el mundo.

SUMARIO

REVIEWS

REPORTAJE

SOUNDTEST

FUTURO PERFECTO

COSPLAY

Síguenos en:

Facebook
New Súper Juegos


Twitter
@newsuperjuegos

REVIEW



The Witcher 3 Wild Hunt

RPG CLÁSICO VESTIDO DE JUEGO CONTEMPORÁNEO

Compañía: **Bandai Namco Games**

Desarrollador: **CD-Projekt RED**

Género: **Action RPG**

Plataformas: **PS4, Xbox One, PC**

Jugadores: **1**

Texto: **Castellano**

Voces: **Inglés**

Son los pequeños detalles. Cada día, tras meditar o combatir, tras emborracharse o jugar a las cartas, cercenar cabezas, explorar los alrededores de Novigrado siguiendo las pistas de un diario, cada día de galopar hacia la aventura por el puro placer de hacerlo o huir de una cueva al borde la muerte el mundo de *The Witcher 3: Wild Hunt* te descubre algo nuevo.

Puede que sea una conversación entre campesinos, o volver a un pueblo para vender el botín de tus alforjas y encontrar que tus decisiones anteriores lo han convertido en una zona sin ley, con su antiguo líder colgando de un árbol. Puede que sea enfrentarte a una aparición mientras buscas unos diagramas de equipo y, tras derrotarla, descubrir que la tumba de ese espectro pertenece a una tragedia sobre la que llevas tiempo averiguando detalles. Puede que interfieras en las vidas de dos enamorados hasta más allá de la tumba, y con tu actuación pase algo inesperado en los pueblos cercanos. Cada paso en *The Witcher 3*, cada decisión, cada acción hacia los puntos de experiencia y la aventura termina afectando a El Continente, el mundo gótico y fantástico, medieval y oscuro, de Geralt de Rivia, brujo, mutante, cazador de monstruos, anciano.

Y cada día te crece la barba. Es el detalle más simple y next-gen de esta entrega de *The Witcher*, el equivalente a la ropa mojada de Nathan Drake o el sudor sobaquero de aquel *Rockstar Table Tennis*. Un detalle tan menor como superfluo que ni siquiera señalan directamente y del que uno tarda mucho en darse cuenta. Es el ejemplo perfecto de cómo ha concebido CD Projekt RED esta respuesta a *Skyrim*, este bofetón en la cara a la blandura del rol de los últimos años, este punto intermedio entre lo que era Bioware, las buenas ideas de Obsidian -sin llegar a sus cumbres narrativas-, la profundidad endiablada de los juegos de rol de los 90 y los préstamos de género de juegos tan dispares como *Shadows Of Mordor* o *GTA*.

The Witcher 3 pretende lo mismo que sus antecesores: contar una historia sin concesiones a la corrección política, las emociones desnatadas del mainstream, o los trucos arteros de los ejecutivos buscando maximizar su audiencia. Es un gran juego, elevado aún más por esa rareza de nuestros días, que comparte con *Bloodborne* y pocas propuestas más:

SÍ, MANEJAS A CIRI.
La hija adoptiva de Geralt tiene un papel, y no es el de la damisela en peligro, sino el de una poderosa mujer con dones que ni los mismos brujos comprenden. Cada flashback mientras la buscas se convierte en una misión donde pasas a manejarla. Mejor eso que una voz en off con una cinemática, desde luego.

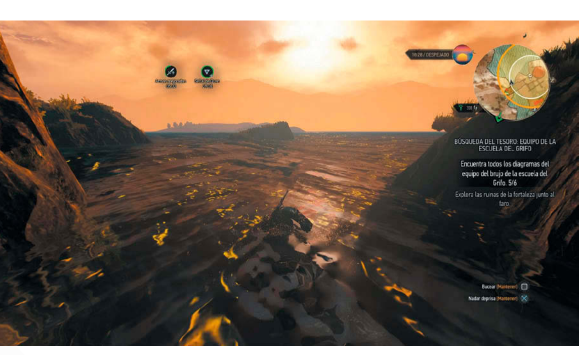
está hecho para gustar a todo el mundo. Geralt es un tipo de pocas palabras, un Max Rockatansky mágico y espadachín cuya principal virtud como personaje es que "preferiría no hacerlo". Preferiría no encontrarse historias de maltrato doméstico, huérfanos en peligro, tener que bailar al son de poderosos señores y reyes, enfrentarse a criaturas tan letales como grotescas. Pero hace muchas décadas, desde los libros de Sapkowski que preceden a esta trilogía jugable, que aprendió a aceptar que lo que quieres y lo que tienes que hacer para conseguirlo son opuestos.

Para que encima el populacho te insulte y te desprecie, te trate de monstruo, de bicho raro, de algo menos que humano. Cuando ese mismo tratamiento convierte a Geralt en el personaje más empático de todo el juego. Y falible.

No, no me refiero a esos pequeños fallos de *The Witcher 3*, como las esperas al cargar partida (y cargarás, porque puede ser muy difícil el condenado juego)o un sistema de combate tan despiadado que supera propuestas como *Dragon Age: Inquisition*, pero le falta un puntito, pequeño, para alcanzar una precisión arcade que busca. Cuando funciona, otorga un placer similar al de un *Arkham*. Cuando falla, parece un juego de rol de primera división. Así de buenos son, que cuando el juego se aleja mínimamente de la excelencia sólo se parece a aquello a lo que supera.)

> ///Geralt es un Mad Max mágico y espadachín, siempre en movimiento///

Geralt es falible porque el mundo es un lugar espantoso, donde los buenos no ganan, la justicia no existe y los fanáticos y los poderosos se dedican a exprimir a un puñado de ignorantes arrojados a la cuneta de la vida desde que nacieron. Un mundo donde sobrevivir obliga a dejar de lado cualquier valor o ética, donde todo el mundo miente, manipula, engaña... Y que convierte cada misión, desde las principales hasta el último contrato de brujo -minibúsquedas que, en teoría, consisten en ir a un sitio, buscar un bicho y que no sea más- en una tierra de nadie donde


[↑] Podremos nadar y bucear buscando tesoros, cuevas o entradas secretas. Eso sí, en el agua no puedes usar ni espadas ni señales, sólo la ballesta.


[↑] Aparte de Sardinilla, tu caballo, también podremos coger barcos con los que explorar islas recónditas o atajar por el agua hacia destinos que por tierra nos costarían un mar de lágrimas.





[↑] La vida es dura, pero hay que comer. Y la mejor manera de hacerlo es cazando animales. Aunque uses Igni, esa cabra no te dará "filete muy hecho", sino "carne cruda".

[←] No te metas en el camino de un brujo. Y menos si eres un bandido de escaso nivel y equipo.

MENÚS POLACOS PARA EL GOURMET DE CONSOLA.

El Gwynt es mi actividad paralela favorita en The Witcher 3. Se trata de un Magic/Hearthstone de cuidada mecánica en el que podemos tener hasta cuatro mazos. Podemos jugar contra tenderos, posaderos y demás comerciantes para hacernos con cartas extra, incluidas cartas raras que sólo están en manos de banqueros y otros expertos. Jugar con el mando es relativamente fácil... si lo comparamos con los menús de equipo, misiones, alquimia y demás, pensados para pinchar en ellos con un ratón y no para acceder con facilidad con un mando de consola.Tendrás que bucear en incontables menús que se irán llenando de objetos conforme avances en la aventura. El control con el mando resulta algo más engorroso que con el ratón, por la cantidad de elementos que hay, pero funciona bien, es claro y te acostumbrarás rápido a sus peculiaridades, aunque al principio "pique" un poco.

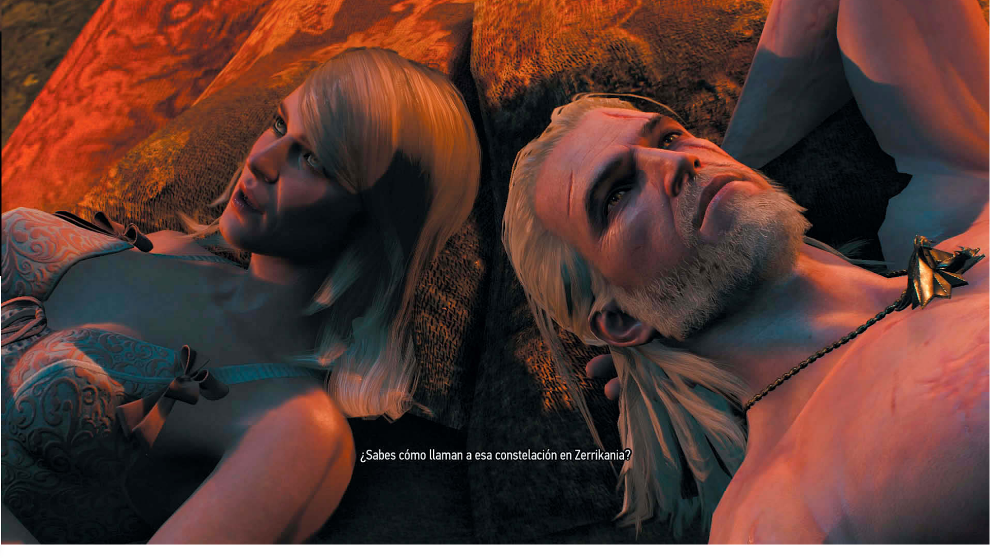


no hay una moral clara, no hay una verdad evidente y cuyos desenlaces puede que no sean los esperados.

Esto es fantástico, es mucho más importante para el género -qué digo, para el diseño de juegos en general- que el brilli-brilli de un título que gráficamente es colosal, aunque no cumpla los sueños de toda esa gente que se queja de un downgrade y que, no sé, debe pensar que el sexo con algo menos que semidivinidades no merece la pena. Allá ellos. Además, el parche de día uno soluciona casi todos los pequeños problemas de estabilidad y optimización haciendo que la experiencia sea aún más pulida y óptima. Funciona, es bello, tiene un diseño de escenarios y personajes tremendo, y las enormes regiones de Temeria son mucho más variadas que los enclaves cortapegados de *Skyrim*, el pasillismo de *Mass Effect* o los vacíos de *Dragon Age: Inquisition*.

Pero volvamos a las misiones: un brujo es un currito, un freelance del exterminio de monstruos, "un hombre con dos espadas y la habilidad para usarlas resulta muy valioso en nuestros días". La aproximación habitual es aceptar un contrato, hacer las preguntas justas, cumplir con lo pedido y embolsarse la recompensa. El juego puede jugarse así, incluso si resulta obvio que algo no encaja: ¿no habían atacado unos monstruos esa caravana? ¿Por qué hay marcas de armas humanas en los cadáveres? Todo puede jugarse así, incluso cuando meten la ocasión de tomar decisiones cronometradas en los diálogos, que pueden servir desde definir mejor a nuestro Geralt -el mío no se inclina ante ningún hombre y busca la justicia- hasta para decidir cómo avanza la historia principal. Con lo que el entramado narrativo se desvela como un tapiz enorme, donde cada puntada se entrecruza con el resto: desde lejos, podemos observar un conflicto entre naciones, una hija adoptiva a la fuga y una amenaza sobrenatural de primer orden -La Cacería Salvaje que da título al juego-, mientras que al acercarnos incluso las misiones no escritas -las "actividades" que pueblan los mapas por centenares- añaden detalle y riqueza a la obra. Es, en esencia, lo que siempre pretendió BioWare, o lo que subyace en las mejores obras de Obsidian desde antes de que fueran Obsidian -*Fallout*, *Fallout*

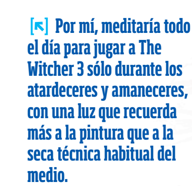
> ///Cada misión del juego, incluso las más secundarias, cuenta una historia mayor///



LAS HECHICERAS DE LA LOGIA.
Aunque Yennefer es la que pone en marcha la acción de The Witcher 3 (en PC podremos aprovechar la partida de juegos anteriores, en el resto de versiones podemos elegirlas a mano), mi corazoncito de lector se ha alegrado mucho al ver el retorno de Triss Merigold -presente desde el primer juego- y el debut jugable de Keira Metz, que ha visto mejores días desde sus orígenes literarios. Es un tanto jipi, un tanto manipuladora, un tanto ayuda inestimable durante la primera mitad del juego.







[↖] Por mí, meditaría todo el día para jugar a The Witcher 3 sólo durante los atardeceres y amaneceres, con una luz que recuerda más a la pintura que a la seca técnica habitual del medio.

[←] Una buena idea, que esperamos que copie todo el mundo: cada vez que cargas, un par de ilustraciones resumen dónde te quedaste en la historia principal. Ideal para cuando llevas un par de días sin jugar, o vagando sin más por Temeria.

[←] En cualquier otro juego, este sería el malo final: poblado en llamas, estética Darth Vader del metal, crueldad infinita, huellas de hielo... Aquí, no es más que un currito de la Cacería Salvaje. Tienen cosas mucho peores entre sus filas.

2, *Planescape*, al que debe muchísimo, *New Vegas*-: un juego de rol donde todo lo que hagamos tenga sentido para "cómo" lo jugamos, no sólo para la historia que el estudio quiera plantearnos.

Tu Geralt, mi Geralt

Supongo que los desarrolladores tienen razón cuando afirman que puede ser un juego de 30 horas o de 300. Hay dos niveles de dificultad para jugadores timoratos, un botón para saltar diálogos sin cesar, viaje rápido, todo tipo de indicadores para las misiones y un sistema de combate que no requiere todo el rato de pociones y preparación previa, y en el que meditar una hora de juego te deja listo para lo que venga. Bien por ellos, que entiendo que *The Witcher 2* intimidara a mucha gente. Supongo que quien juegue así y sólo haga las misiones principales encontrará un título largo y pleno, superior a muchos de sus competidores pasados o recientes.

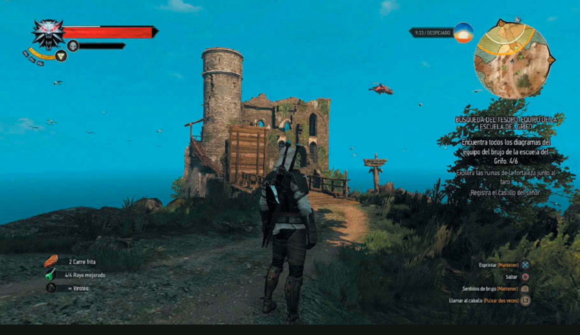
Pero mi partida de *The Witcher 3* revela un mundo vivo, repleto de amenazas e intereses, donde las armas se desgastan, el mejor equipo es el que te has trabajado buscando diagramas y herreros. Donde te quedas sin comida ni posibilidad de curarte en el peor momento, hay que salir corriendo porque "cielosantoquéesesacosahorribleyporquémesacaquinceniveles", no olvidar nunca que hasta un perrete puede cortarte la yugular si te despistas. Y cada misión, cada día, me ofrece algo nuevo, y un poco más de barba. Las horas de mi partida superan las tres cifras y sé, que aunque lo he terminado, no he visto ni la mitad del juego. La narrativa del juego va cogiendo velocidad durante las primeras horas hasta atrapar sin remedio, obligándote a seguir esa "misioncita de nada" hasta que, de repente, son las tres de la madrugada. Tanto es así que las últimas horas de juego me tuve que centrar en las misiones principales,

BESTIAS INHUMANAS
Nunca, pero nunca, te metas a ciegas en el cubil de una bestia. Geralt ha hecho la carrera de brujo por algo. Interroga, busca libros, deduce sobre pistas y tendrás una ventaja sobre el monstruo de turno.

[↑] Una boira, un bicho cuyo hobby es crear niebla, hacerse invisible y atacarte por la espalda y con ilusiones. Y una muestra de los estupendos diseños de CD Projekt RED.

puesto que mi sensación era que, de no hacerlo, no acabaría nunca la campaña (por suerte al terminar se permite volver de nuevo al mundo para realizar las secundarias que dejamos). Pero mi opinión no cambia: no son los flashbacks jugables con Ciri, ni una historia de guerras y traiciones a prueba de tópicos los que hacen de *The Witcher 3* un juego de rol como los de antes, vestido de juego actual. Sino cosas que en aquel pasado retro resultaban impensables: que al revisitar sientas que todo eso que pasa es por tu culpa, que te lleves una alegría al descubrir esa historia que no da puntos de experiencia, ni mejor botín, pero que te picaba desde que topaste con aquel cadáver solitario y olvidado. Que no tengas manera de volver a encontrar a esa viuda y decirle que lo sientes, que le quieres devolver el dinero, que no encontraste esa pared a tiempo para decirle que la engañaron... Porque ya estará muerta a manos del asesino de su hermano.

Son las historias corrientes. La lenta forja de un mejor Geralt, tanto en actitud como en equipo y experiencia, dispuesta de tal forma que sabes que nunca serás un superanimal con todas las habilidades, sino un tipo especializado en seguir con vida. Un aventurero, un mercenario, un superviviente, un tipo que todavía tiene que aprender cómo cargar con el peso de todo lo que ha hecho. La Cacería Salvaje es un problema más, quizás más épico y legendario, pero sólo un obstáculo en este viaje inagotable por la vida de un cazador de monstruos, turista de lo imposible, embajador de cómo tiene que ser el rol en nuestro tiempo.





[↑] Los cubiles de monstruos son puntos de tu mapa que generan bichos cada día. Cárgatelos con una bomba: te darán objetos raros y harás la zona más segura.

90 GRÁFICOS
Aunque no alcanza las cotas de excelencia visual de los primeros tráilers, sí que estamos ante uno de los puntos álgidos de la nueva generación de consolas y el PC. Un mundo repleto de detalles que nunca te cansarás de observar.

95 AUDIO
La música de Marcin Przybylowicz es impresionante, las voces en inglés y polaco son impecables y los efectos de sonido ambientan perfectamente los cambios de clima, la diferencia ciudad-campo y hasta la ubicación de los monstruos.

96 DURACIÓN
No transmite la sensación de libertad y perderse de un Skyrim, pero porque tiene una historia que ofrecer. Una muy notable en cada misión. El resultado es un monstruo de horas y horas que puedes jugar como quieras o necesites.

94 JUGABILIDAD
Vas a tener que bucear en un sistema de menús diseñado con el PC en mente, pero que evoluciona, y mucho, lo ofrecido por The Witcher 2. Por lo demás, tan profundo como quieras y tan accesible como gustes. Una verdadera delicia.

✔ Un juego de rol sin miedo a serlo.
✔ Es más variado que los dos últimos Elder Scrolls juntos.
✔ Mejora en todo a The Witcher 2. Profundidad narrativa sin parangón.

✘ Sin el parche del día uno pega tirones importantes y tarda demasiado en cargar.
✘ Los menús son algo durillos.

///Geralt ofrece todo lo que esperabas y más en su salto al mundo abierto. El trabajo de CD Projekt RED es un clásico instantáneo, imprescindible para jugadores con seso///




PARA VOSOTROS
JUGADORES

EXPLORA Y CONOCE TU ENTORNO
Una de las experiencias más satisfactorias y necesarias de Bloodborne es conocer como la palma de tu manos sus escenarios. Esto te permitirá activar ascensores, encontrar atajos y descubrir valiosos ítems ocultos.

Marcos "The Elf" García

Bloodborne

EL CUARTO ARS MORIENDI DE MIYAZAKI NOS SOMETE A SU OSCURA ORDALÍA

Demon's Souls y las dos entregas de *Dark Souls* nos han proporcionado oscuridad, sordidez, tensión, soledad, indefensión, nostalgia, euforia, desesperación… Una compilación de experiencias tan opresivas y atávicas como indescriptibles, e imposibles de captar más allá de la tetralogía de Miyazaki y el venerable estudio japonés. *Bloodborne* certifica que la fórmula no se agota, más bien todo lo contrario, es capaz de expandir su elusiva prisión de los sentidos para sumirnos en otra fábula sombría y decadente. Se erige ante nosotros tan posesivo y obsesivo como siempre, aunque se esfuerce por simplificar algunos mecanismos clásicos y dinamizar otros para dejarse en el camino algunos férreos mandamientos de la serie *Souls*.

El resultado es otro grotesco, complejo y retorcido universo en formato Action RPG, marca de la casa, que ha sabido implementar nuevos y certeros engranajes en su pesada maquinaria. Miyazaki y From Software han vuelto, y siempre que lo han hecho han elevado su particular ars moriendi a límites de hermetismo argumental y expansión sensorial más allá de lo esperado. Los comienzos nunca son fáciles y minutos después de presenciar la descorazonadora intro, surcar el editor e iniciar la pesadilla desarmados y desubicados, daremos con nuestros huesos en el centro de operaciones de *Bloodborne*, el Sueño del cazador. Un retiro forzado, versión actualizada del Nexo de *Demon's Souls*. Instantes después, Yharnam Central se dibuja oscura, vacua y grandilocuente.

Como es costumbre, aunque en esta ocasión se dan más pistas y objetivos, su inaprensible argumento queda bajo la libre interpretación e imaginación del jugador. No se cuenta demasiado, para que el osado cazador busque respuestas y abra su mente ante lo inescrutable e interpretativo de la historia. Si nos lo tomamos con calma y dedicación descubriremos numerosos códigos ocultos y referencias que interrelacionan los hechos que rodean a Yharnam y su tremenda maldición. Conversar las veces



Compañía: **Sony Computer Entertainment**

Desarrollador: **From Software**

Género: **Action RPG**

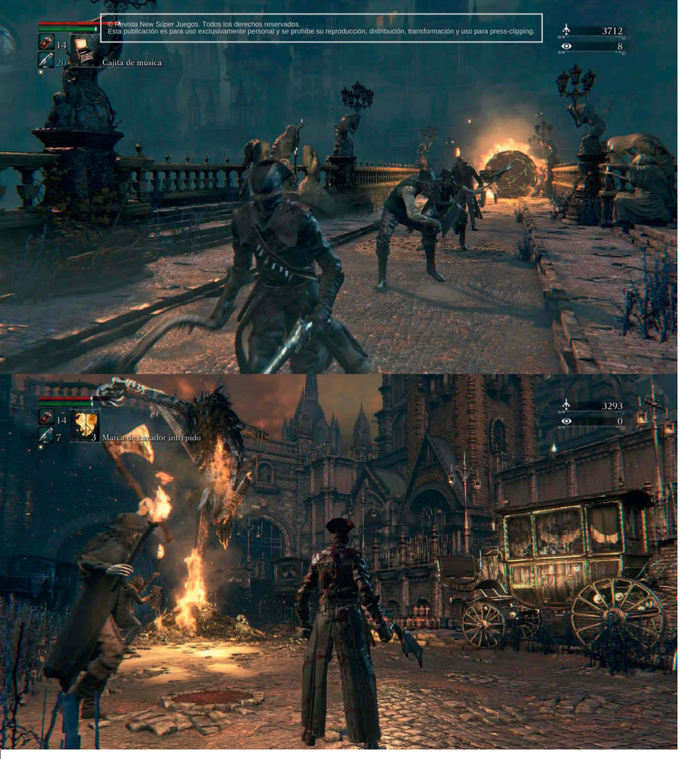
Plataforma: **PS4**

Jugadores: **1-5**

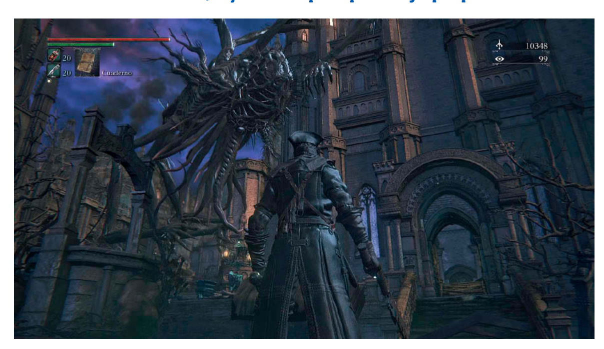
Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano**





[↑] El primer emplazamiento de pesadilla de Bloodborne. La cruz, los carruajes, la reinante monumentalidad... Parte de la turba se avalanzará sobre ti, otros disparan y un perro te acosa. Hasta alcanzar un nivel decente, mejor recórrela poco a poco o muy rápido para evitar contacto.



[↑] El nivel de Lucidez -o profundidad de conocimientos inhumanos- además de servir como moneda de cambio o para participar en el multijugador, influirá en el parámetro de Bestialidad, de resistencia al Frenesí y nos permitirá ver, o no, criaturas Cthulhianas como la de arriba.



[←] ¿Cuántas veces habéis repetido esta escena solo por el placer de ver a esa gigantesca bola impregnada en fuego arrollar a los insistentes lugareños? Momentos trampa para la posteridad, como los letales troncos que se columpian en el Bosque Prohibido.



EL SUEÑO DEL CAZADOR O EL DESCANSO DEL GUERRERO O LA ZONA DE CONFORT...
En este onírico enclave conoceremos a Gehrman, el viejo cazador y a una inquietante y servicial muñeca a escala natural. El Sueño del cazador nos servirá para subir de nivel, transportarnos a todas las zonas del juego activadas mediante lámparas, acceder a las Mazmorras del Cáliz, reparar, potenciar y fortalecer armas, equipar runas, comerciar con Lucidez, comprar/vender los clásicos ítems y además, almacenar y recuperar objetos de un viejo arcón.

DOBLE ARMA, DOBLE FUNCIÓN
Podremos equipar hasta dos armas en la mano derecha de doble función (hay un total de 15 con originales transformaciones) como ataque principal, y otra/s de fuego en la mano izquierda (de un total de 11 diferentes). Estas, además de restar algo de energía (en el caso del cañón, mucha) sirven para neutralizar el ataque enemigo y contraatacar, pudiéndose dar el caso de asestar un ataque visceral de gran efectividad.

que sea necesario con los habitantes que se encierran en sus viviendas -ese farolillo rojo hipnótico- y con el resto de NPC's durante los cuatro ciclos horarios, e incluso realizar tareas secundarias, llenarán esos huecos argumentales que el jugador sin alma pasará por alto y que son esenciales para sentir la sangre de *Bloodborne* por nuestras venas.

Yharnam nos espera

O quizá debería decir, nos acecha. Desde los primeros pasos tendremos que ser cautos y metódicos en la exploración. Los enemigos siempre restan energía y si nos rodean estamos perdidos. Eso sin contar con alguna mala bestia que será mejor evitar hasta que nuestro personaje haya crecido en parámetros de Vitalidad, Aguante, Fuerza, Habilidad, Viveza de sangre y/o Arcano. Lo mejor, recorrer sus calles una y otra vez, para sentirnos cómodos con su enrevesado trazado y de paso encontrar ítems, NPC's, atajos, ascensores, algún secreto y otras vías de escape a zonas letales. El conocimiento de lo que nos rodea es clave para coger las riendas de una bestia indomable e inmisericorde como *Bloodborne*.

La forma de combatir ha cambiado notablemente, nuestro amigo el escudo no aparece, bueno sí, de madera y algo limitado, por lo que tendremos que adaptarnos a un nuevo orden de lucha. Contamos con un arma principal en la mano derecha, de doble función, y otra de fuego en la mano izquierda. Aquello de que la mejor defensa es un buen ataque se cumple a rajatabla. Podremos recuperar parte de la energía perdida en un impacto enemigo si rápidamente asestamos otro golpe. La pasividad no es buena, pero no vale lanzarse a repartir a lo loco, la estrategia sigue siendo esencial. Esa danza a vida o muerte cobra especial intensidad, visceralidad, presión y tensión con el nuevo sistema, y nos obliga a dominar el timing y el ataque inteligentes. También podremos realizar ataques cargados y viscerales, requieren práctica pero son letales. Una vez dominadas estas técnicas, combatir resultará más dinámico y satisfactorio que en sus predecesores. Dos reglas básicas: la moneda de cambio son los Ecos de sangre y hay que llevar suficientes viales de sangre y balas de mercurio.

> ///Bloodborne nos presenta, orgulloso, su exigente y particular ajedrez de emociones oscuras///

Centrémonos ahora en las calles de Yharnam y las emociones que transmiten. El dominio arquitectónico de From Software está fuera de toda duda y en el caso de *Bloodborne* te hace sentir aún más pequeño, indefenso e insignificante. Su grandiosidad te subyuga y su

marcado estilo victoriano -puro neogótico-, monumental y retorcido a más no poder, se apropiará de nuestros torturados sentidos al fijarnos en cada detalle, creando una ambientación estructural jamás experimentada. Atrás quedó esa apariencia de sabor medieval de sus míticos antecesores.

La zona de confort auditivo tampoco existe. Jugar con cascos será perjudicial para nuestra cordura pero totalmente necesario para captar el terror y la incertidumbre que nos circunscribe en todo momento. *Bloodborne* interpreta el entramado emocional de los Survival Horror a su manera, y lo hace magistralmente. El sonido ambiente que gobierna Yharnam es tremendamente perturbador, nos machaca y alcanza las más remotas moradas del alma, haciéndonos sentir aún más vulnerables y generando una experiencia auditiva complicada de gestionar emocionalmente. Lamentos, campanas lejanas, voces impías, arrastrar pesado de objetos, el crepitar del fuego... Y de nuevo en compañía de una BSO silente que cobra protagonismo en los combates. Arquitectura netamente opresiva y plena de verticalidad, audio descorazonador. La campana de irrealidad de Yharnam se cierne sobre nosotros.

El primer contacto con la ciudad maldita nos dejará una serie de postales imborrables: la plaza donde arde una gran bestia, el lento deambular de los habitantes, los recovecos de las avenidas, los callejones sombríos, las clásicas palancas y ascensores, un puente en decadencia sembrado de enormes carruajes... Sin olvidarnos

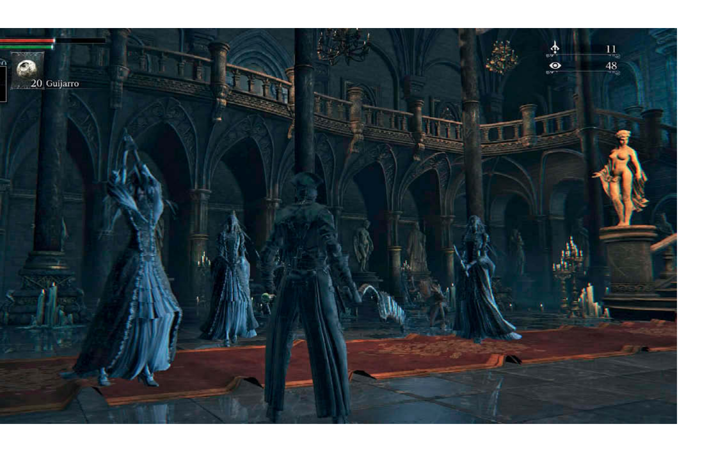
///El sonido ambiental que gobierna las calles de Yharnam alcanza las más remotas moradas del alma///



UN BESTIARIO A LA ALTURA DE FROM SOFTWARE

El estudio japonés es insuperable a la hora de gestar criaturas de pequeño, medio y descomunal tamaño. El bestiario de Bloodborne conforma un total de 69 enemigos básicos, 47 enemigos intermedios, 14 cazadores, 17 bosses para la historia principal y 10 exclusivos para las Mazmorras del Cáliz. Cifras más que considerables sobre todo si tenemos en cuenta la brillantez de su diseño, las asombrosas animaciones y el terror que nos infunden con su sola presencia. El nivel de dificultad de los bosses es muy variable, algunos parecen imposibles y otros caerán rápido. Estudia sus rutinas.



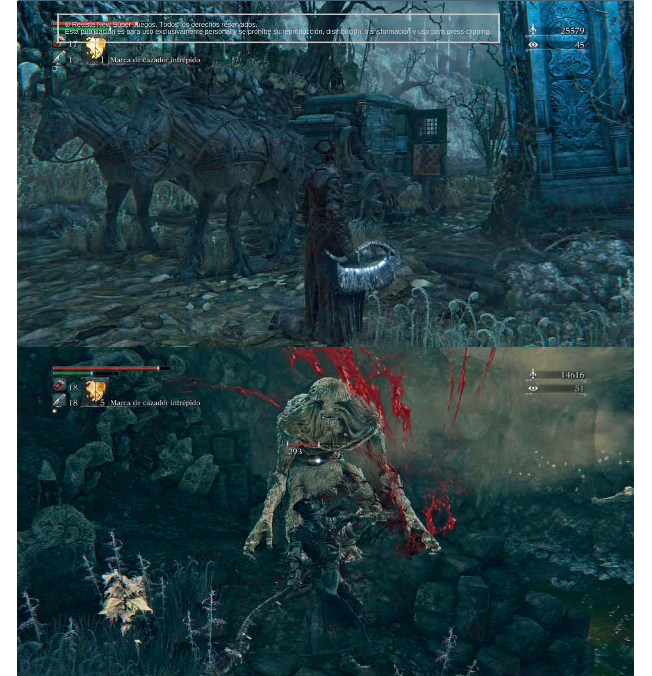


[↓] En el interior del Castillo olvidado de Cainhurst seremos acosados por la presencia y alaridos de estos espíritus torturados. Mrece la pena acabar con ellos y escudriñar los rincones del majestuoso escenario.

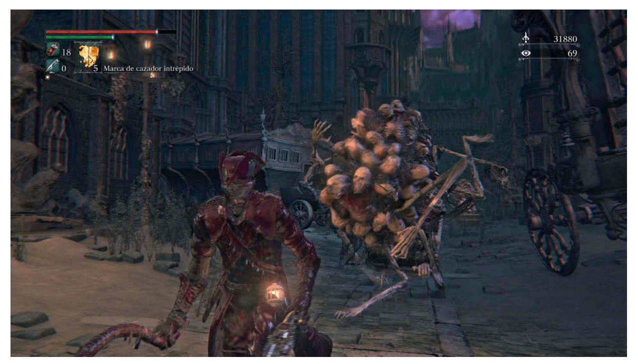
de emblemáticas bestias como lobos, gigantes, el ejecutor del hacha o un cerdo de varias toneladas que romperá nuestros esquemas. Como tormento final, los dos primeros bosses. Son los límites claustrofóbicos que impone From Software y que, una vez eliminados, se convierten en agorafobia pura. Sí, hemos acabado con los primeros grandes obstáculos, pero nos esperan muchos más y peores. Encendamos la melancólica lámpara y tomemos un merecido descanso.

Donde la ciudad pierde su nombre

Bloodborne se vertebra y abre ante nosotros, comienza de nuevo ese idilio de exploración y combate que obliga a recorrer los nuevos, y viejos, escenarios varias docenas de veces. Poco a poco irá anocheciendo y los cielos se tornarán apocalípticos, con una ominosa luna de sangre que inundará la bóveda celeste. Se dice que la noche siempre es frontera de algo que no es físico y aquí lo vais a comprobar. Así es el gameflow de *Bloodborne*, un tour de cacería, muerte y reinicio, de avance y victoria a la clásica usanza *Souls*, que no tiene compasión con el jugador ni con la urgencia. La velocidad y el tempo lo marcan Miyazaki y su bendita locura. Serás testigo en tu avance de una colección de parajes de auténtica obra pictórica. Cada



///Como bien advierte su significado, Bloodborne se transmite por la sangre///



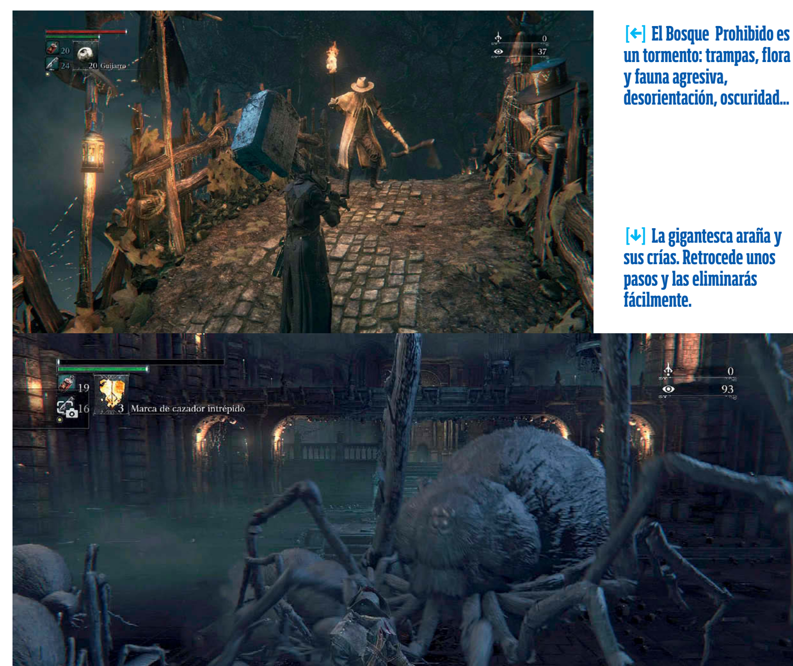
[↑] Uno de los momentos cumbre de Bloodborne es la aparición de este espectral carruaje. El objeto Convocatorias de Cainhurst te permitirá vivir una escena que nunca olvidarás.

[↑] Hidetaka Miyazaki es un gran admirador de la narrativa gótica, Lovecraft y los mitos de Cthulhu. Los enemigos de Frontera de la Pesadilla y las características del escenario dan fe de esto último.

[↑] En la segunda visita a Yahar'gul no encontraremos cerdos gigantes -el enemigo más inquietante de Bloodborne- pero sí a estos letales amasijos de huesos y calaveras. ¿Cuál prefieres?

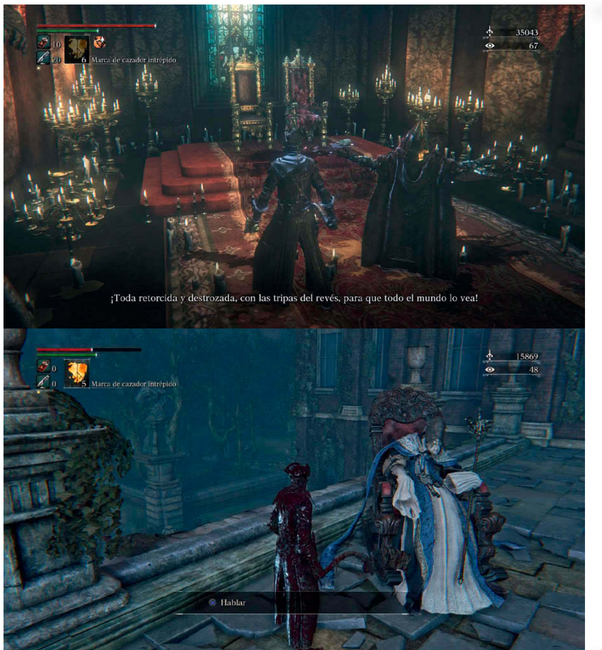
escenario tiene su propia alma, su propia esencia y su propia maldición. El Distrito de la Catedral, la Aldea Invisible de Yahar'gul, el Paso del Osario de Hemwick, el Bosque Prohibido, el Castillo Olvidado de Cainhurst, Byrgenwerth, Pesadilla de Mensis… Auténticas maravillas a nivel estructural, conceptual y artístico. Perderse por esta veintena de emplazamientos sin saber lo que acecha tras cada recodo del camino es una auténtica parafilia lúdica.

Para entonces ya habremos topado con una ingente cantidad de enemigos básicos, medios, cazadores y bosses. Todos tremendamente inspirados, desagradables y desconcertantes en apariencia y comportamiento. Mención especial para bosses como Vicaria Amelia, la Araña vacua Rom -el favorito de Miyazaki-, la Nodriza de Mergo, el Emisario Celestial, Ebrietas -maldita seas- y el Renacido. Cada uno con su dificultad particular, variados patrones de ataque y cambios de intensidad, que sucumbirán con un rotundo ¡Presa Asesinada! Así será hasta el final, un final -más bien tres- que podremos determinar nosotros. Todo lo contado hasta el momento se »



[←] El Bosque Prohibido es un tormento: trampas, flora y fauna agresiva, desorientación, oscuridad...

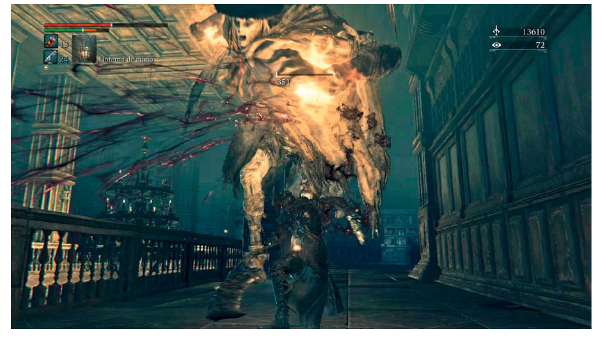
[↓] La gigantesca araña y sus crías. Retrocede unos pasos y las eliminarás fácilmente.



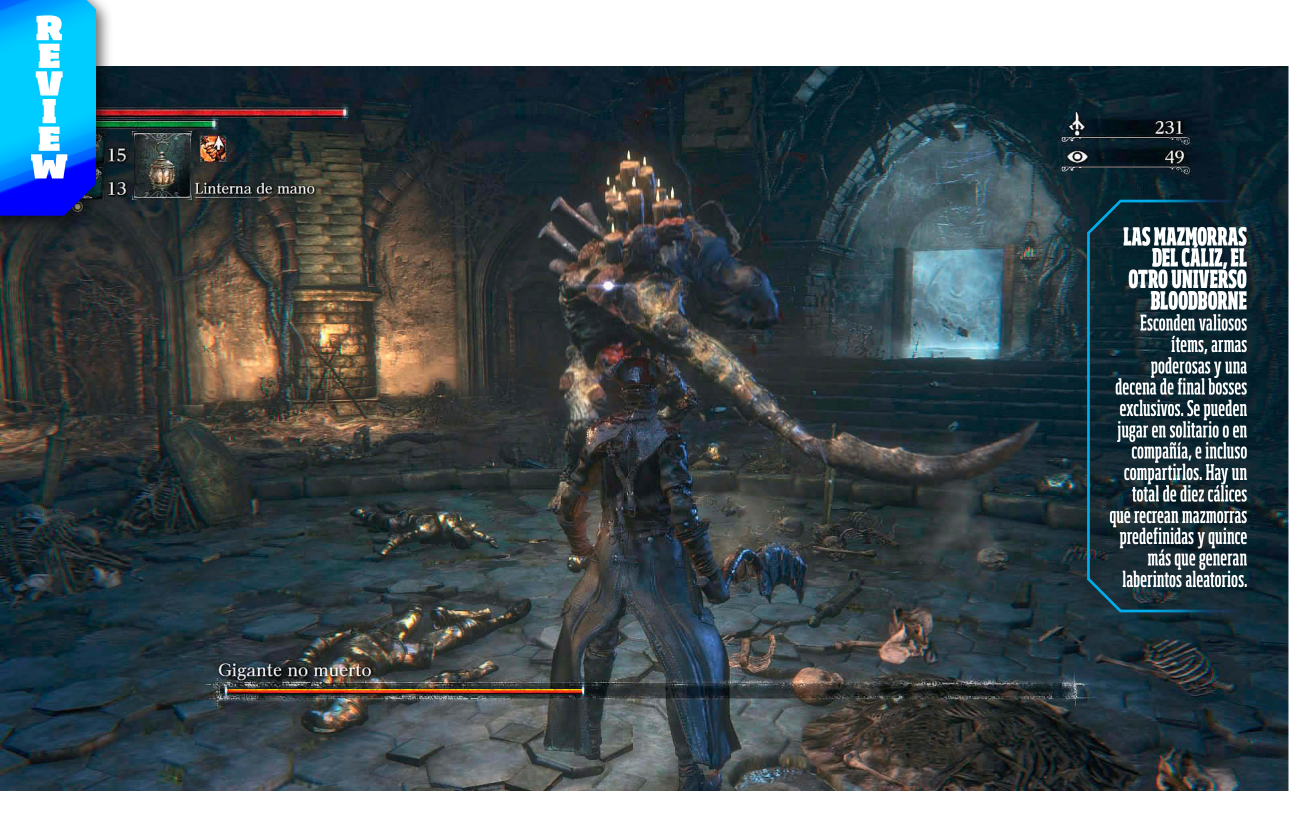


NPC'S O EN BLOODBORNE TAMBIÉN HAY DIÁLOGOS

Una quincena larga de personajes entretejen su destino alrededor de Yharnam y más allá. Hablar con todos ellos es fundamental para conocer su papel en la aventura. Historias dramáticas, emotivas, luctuosas, que encierran misiones secundarias que pueden alargarse durante los cuatro ciclos del juego. Iosefka, Gehrman, Alfred, las muchachas de la ventana, Patches, Annalise... Nombres, situaciones y vidas oscuras que merecen tu atención, ayúdalos - o no- y de paso consigue valiosos ítems.



[←] En la segunda planta del Edificio Lectivo te espera una variante potenciada del grotesco gigante de la iglesia. Su resistencia y el resto de enemigos que merodean por la zona te pondrán en aprietos.



LAS MAZMORRAS DEL CÁLIZ, EL OTRO UNIVERSO BLOODBORNE
Esconden valiosos ítems, armas poderosas y una decena de final bosses exclusivos. Se pueden jugar en solitario o en compañía, e incluso compartirlos. Hay un total de diez cálices que recrean mazmorras predefinidas y quince más que generan laberintos aleatorios.

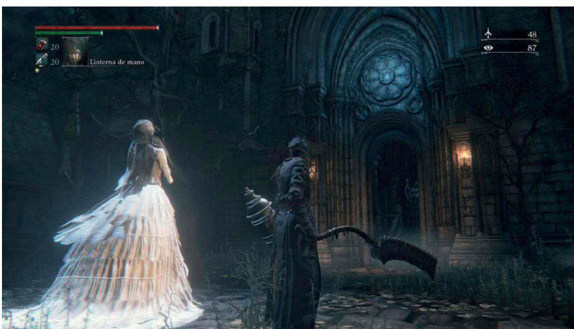
[→] Apenas unos metros nos separan del enfrentamiento con la Nodriza de Mergo. Esta novia Pthumeria llora desconsolada por la pérdida de su criatura. Si vuelves a visitarla tras haber derrotado a la nodriza, te dará las gracias y encontrará el descanso eterno.

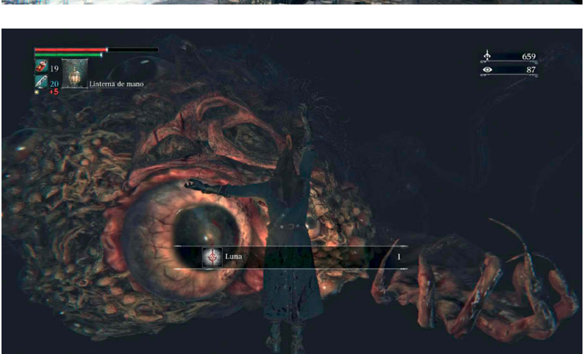
basta y sobra para conformar un título brillante, exclusivo y casi inalcanzable en sus apartados técnicos y artísticos. Una ardua y pesadillesca odisea que nos atrapará y dominará hasta el final y que exigirá un mínimo de 50-60 horas si queremos ser partícipes de todo lo que encierra su armazón digital y disfrutar del tempo para el que fue concebido. La espléndida labor artístico de From Software así lo demanda.

Como guinda al sabroso pastel de sangre nada mejor que sumergirnos en las Mazmorras del Cáliz, un entramado de escenarios laberínticos que suponen un juego independiente, y a la vez complementario, que podremos afrontar solos o en compañía para expandir aún más la magna experiencia *Bloodborne*. Algo que también amplificaremos gracias a los clásicos modos cooperativos, competitivos e invasiones variadas que añaden ese picante especial al desarrollo de las creaciones de From Software. Sin olvidarnos de elementos online como mensajeros, fantasmas y últimos instantes de la vida de otros cazadores que ya forman parte del legado de esta perpetua e inconexa saga.

Los fieles seguidores de From Software necesitamos cada cierto tiempo esas dosis de intranquilidad y miedo, esas cuotas de locura e indefensión que tabican nuestros sentidos y nos regalan una reconfortante, y a la vez luctuosa, experiencia tan difícil de obtener como de compartir con el resto del mundo.

Bloodborne es sincero, rotundo y directo con su oscura propuesta, si no la entiendes o no eres capaz de disfrutar con él, es que no está hecho para ti. Necesitarás un umbral de dolor muy alto para poder soportarlo.





[↑] Hay veinte tipos de Runas de Caryll y tres de Juramento que podrás equipar. Para conseguir la que ves en pantalla,efectúa el gesto Canalizar antes de acabar con la pasiva criatura.

94 GRÁFICOS
Escenarios soberbios, magníficamente detallados y plenos de verticalidad. Brillante diseño de protagonista y enemigos. A veces baja de los 30 fps.



95 AUDIO
El universo auditivo en el que te sumerge es insuperable. Predomina el sonido ambiental sobre una BSO elaborada por un total de seis compositores.

90 MULTIJUGADOR
El legado Souls le obliga a ofrecer un entorno online cooperativo y competitivo que también se podrá disfrutar en las Mazmorras del Cáliz. ¡Malditos invasores!

96 DURACIÓN
Si quieres disfrutarlo con la pasión y el tempo apropiados debería alcanzar las 50-60 horas de juego. Los tres finales diferentes te obligarán a repetir.

95 JUGABILIDAD
Tan posesivo y obsesivo, o incluso más, que los tres Souls, aunque no tan injusto. Su dificultad eleva la adicción a límites insospechados. No podrás soltar el pad.

✔ Apartado gráfico sobresaliente.
✔ Audio ambiental y BSO soberbios.
✔ Bestiario antológico.
✔ El nuevo sistema de combate es más dinámico y satisfactorio.

✘ Los tiempos de carga.
✘ El motor gráfico a veces se resiente y baja de los 30 fps.
✘ Leves desajustes de audio.

///Miyazaki y From Software han creado el mejor juego de PS4 y de la actual generación. Su desarrollo quizá no guste a todos, pero no es problema del juego, es del jugador///



95 TOTAL



TEME LA SANGRE VIEJA...

Todo aquel que juegue a Bloodborne y sienta pasión por From Software tiene el deber de empaparse del lore del juego, del trasfondo narrativo obtuso y oculto que hay en sus escenarios y que viven tanto en los nombres de los objetos, como en sus descripciones y hasta en los detalles de los escenarios. Encontrarse un arma concreta en un sitio muy específico tiene un significado en Bloodborne. Lejos de ser algo rebuscado es algo intrínseco a estos juegos y que alarga la experiencia una barbaridad. Cuando acabas Bloodborne y te empiezas a preguntar qué puñetas ha pasado exactamente, recorrerás decenas de webs buscando personas que han ligado un detalle con otro, que han interpretado las acciones de un NPC de una manera y que le han dado un sentido global a lo que has hecho casi a ciegas. Esto no significa que Bloodborne tenga una historia mal contada, sino todo lo contrario, ya que parte de elementos únicos al videojuego para construir un relato extensivo, emergente y que una película, un libro o un cómic no podrían contar de semejante manera. Y así, terminas comprendiendo qué son los Grandes, por qué existen las cacerías, por qué Willem y Laurence temen a la Sangre Vieja, por qué existe una ciudad llamada Yarnham, pero también una reina blanca con el mismo nombre; y por qué escuchas llantos de bebé durante toda la partida una vez has conseguido suficiente lucidez. Bloodborne tiene un combate increíble, sabe homenajear a Lovecraft como nadie y tiene una historia impresionante y oculta.

BRUNO LOUVIERS

SANGRE Y CONOCIMIENTO

Bloodborne es un ejercicio de maduración. De sus antecesores sintetiza mecánicas para adaptarlas a lo temático, y mantiene esa reescritura de las reglas del juego, su personal aproximación al aprendizaje, su imprecisión a la hora de indicar el siguiente paso, y la atmósfera de leyenda moribunda por la que el jugador transita de puntillas. La fantasía oscura medieval deja paso a la voluptuosidad victoriana, igualmente oscura, de su arquitectura. Y la mística de las almas y los huecos, de ese juego dual entre vivos y muertos, sustancia y cascarón, aquí desaparece en favor de lo carnal. La sangre es piedra angular: es el sustento y el origen de la vida, pero también productora de horrores, lo que la pervierte y la corrompe. Hay un sentido de survival horror que ya perfilaba Demon's Souls y que aparece aquí de forma igualmente sutil. Lejos de la teatralidad con que el citado género ha sido afrontado en sus diferentes producciones, el terror aquí se plasma en una baja frecuencia. Mientras los juegos de terror al uso concentran todos sus recursos en provocar el susto, el sobresalto, como pico de tensión tras el suspense in crescendo, Bloodborne te va empapando, como una lluvia fina, de una sensación de indefensión, de una desazón sostenida. Miyazaki, más que crear y consolidar una nueva forma de jugar, ha trastocado los términos habituales en que juego y jugador entablan un diálogo. Y lo ha hecho de una manera tan inteligente, que Bloodborne es capaz de contentar tanto a los que se expresan de manera literal como a los que se entienden mejor con los silencios.

EVA CID

In-house

Grand Theft Auto V

UNA RAZÓN MÁS PARA MATAR A LAS CONSOLAS DE UNA VEZ



Compañía: **Take Two**

Desarrollador: **Rockstar**

Género: **Sandbox**

Plataformta: **PC**

Jugadores: **1-30**

Texto: **Castellano**

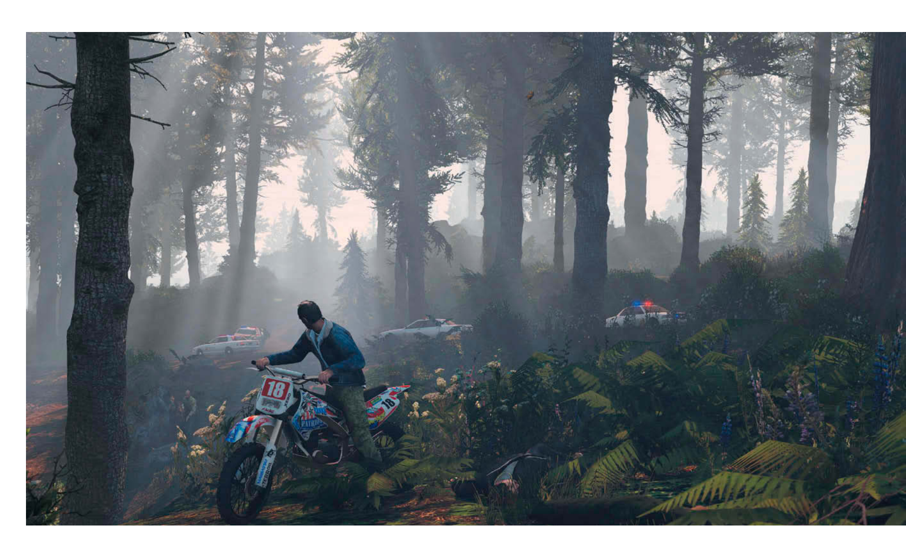
Voces: **Inglés**

[→] **Despista a los polis en la maleza, piérdete en los bosques, caza bichos por el placer de hacerlo. Sal de la ciudad, que hay mucho por ver y por hacer.**

Decía Brian Crecente en un artículo de opinión de Polygon que las consolas tienen que morir. El concepto de una máquina cerrada, en el salón, con un juego en soporte físico, cuyas urgencias -ya sean accionistas hambrientos de resultados trimestrales o una comunidad que presiona al desarrollador para que cambie equis cosa- está lastrando la crisálida del videojuego actual, impidiendo su transformación completa en... Bueno, nadie sabe en qué, pero se trata de algo distinto a lo que conocíamos.

Tomemos *GTA V* como ejemplo. Con esta gran obra de Rockstar -diría obra maestra, pero existe *Red Dead Redemption*- se ve hacia dónde vamos: no ha sido un juego completo hasta su lanzamiento en PC y, aún así, sólo es el primer paso hacia lo que le queda por decir a los modders. *GTA V* nació en el límite de la caducidad de Xbox 360 y PS3, hace más de año y medio. Era un juego formidable, pero constreñido por su tecnología, y que a pesar de ello se las apañaba para innovar, entre el triple control de personajes -*Arkham Knight*, cómo te ha gustado eso, ¿eh?- y el convertir a su vertiente online en un juego independiente, una especie de MMO tan adictivo como cazurro.

A esa versión se le añadieron promesas en forma de un online más completo, con atracos y varios ases en la manga. ¿Cuáles? Los de la edición para consolas de nueva generación, que se cepillaba esos bajones técnicos de las consolas viejas para permitirnos disfrutar de la idea original: que San Andreas respirase pseudovida, que quisiésemos perdernos por sus parajes, que pudiésemos mirar a *GTA V* con los ojos con los que miramos a *Red Dead Redemption* y las largas horas perdidas cabalgando en paisajes de belleza adusta. Y, de regalo, con un modo en primera persona que nos recordaba de un plumazo que *GTA* nunca quiso ser amable.





LA BELLEZA DE UN PAISAJE INEXISTENTE
Rockstar tuvo una gran idea ampliando los límites de San Andreas para acercarlo más al atractivo indómito de Red Dead Redemption. La nueva moda es recorrerlo sin más, fotografiando escenas.

///Puede que sea el juego más amable a la hora de configurar opciones gráficas en un ordenador///

El PC no es la respuesta, pero casi

La versión de PC ha venido acompañada de un editor de vídeo -que, ya ves, va a llegar igual a las consolas nuevas porque los youtubers son el mañana. Como el postapocalipsis. O la muerte-, precedida por los atracos (estupendas misiones online cooperativas) y, supuestamente, con una calidad gráfica inimitable. Que esto no lo sé porque no tengo una Titan ni nada que se le parezca, pero que con una tarjeta de gama media de hace año y pico (nVidia, todo hay que decirlo, que han sacado un driver especial para el juego) me va suave como la seda a un nivel de detalle por encima del de las pasadas consolas y por debajo de PS4. Y con eso me basta.

Me basta para comprobar, entre otras cosas, que el retraso de esta versión pecera no obedecía sólo a intereses comerciales o miedo al torrent (aunque le hace daño igual: un año y pico de diferencia y dos versiones previas es tiempo de sobra para que hayamos jugado todo lo que había que jugarlo. Eso sí, si no lo habías probado hasta ahora, ni lo dudes: es *la* versión). *Grand Theft Auto V* es uno de los juegos más optimizados para PC que he visto últimamente, además cuenta con una interfaz a la altura. Jugar con ratón y teclado no se siente en ningún momento como si hubiesen mapeado cuatro controles mal puestos y a vivir -¡hola, *Assassin's Creed*!-, sino que parece una experiencia nativa. Y, mejor aún, convierte en algo para principiantes el elegir cuánto brilli-brilli le quieres poner al juego sin que este se resienta. En la pantalla de configuración aparece la cantidad de memoria disponible en tu tarjeta gráfica y puedes toquetear cosas con la seguridad de que, mientras no te pases de la raya, todo irá bien.

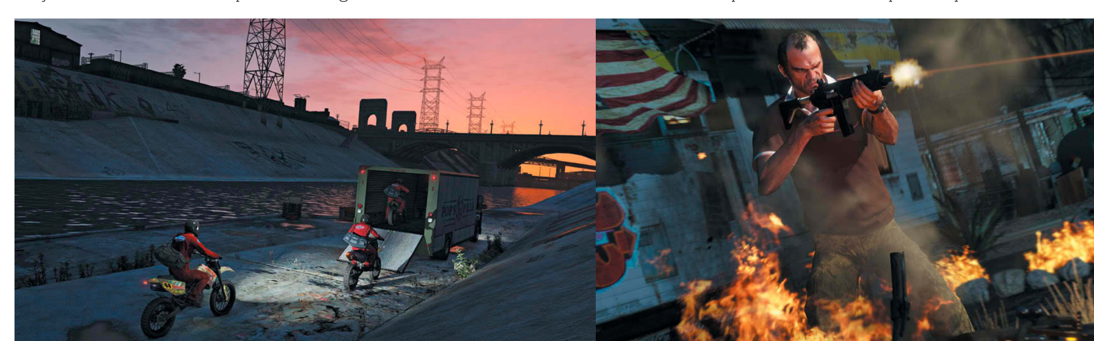
Y luego está el online, claro. Donde he tenido cero problemas para acceder a versiones de Los Santos atiborradas de gente en las que dedicarte al caos, la pandilocura, y donde emprender actividades, una tras otra, con un puñado de desconocidos es mucho más simple que en consola, vieja o nueva. Salvo una primera carga pesada como ella sola -drama que comparte con el resto de versiones, pero más ligera al cambiar entre un jugador y online-, el juego después te pone en bandeja lo único que importa: pasarlo bien, que es la única meta de *GTA V*.

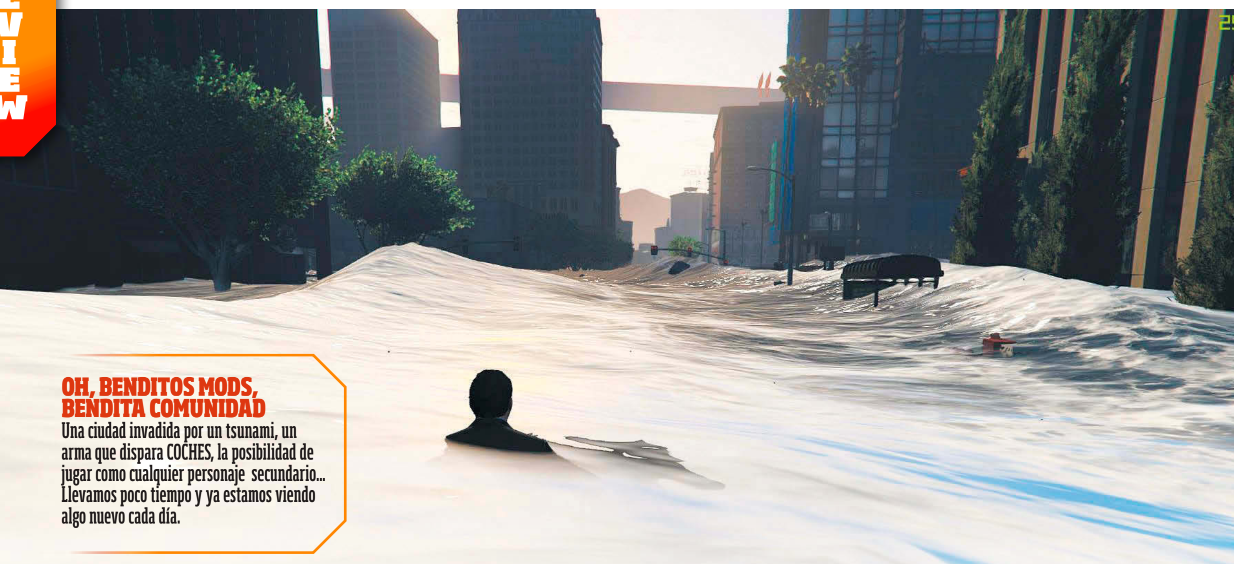
El resultado final es un titulo que demuestra que los años no importan para

[↑] Esto es GTA V en mi PC, con una GTX 650 . Esto es GTA V por menos de 100 pavos de tarjeta. Nada mal.

[↓] El diseño de misiones sigue siendo "de A a B, matar /recoger C". Pero funciona.







OH, BENDITOS MODS, BENDITA COMUNIDAD
Una ciudad invadida por un tsunami, un arma que dispara COCHES, la posibilidad de jugar como cualquier personaje secundario... Llevamos poco tiempo y ya estamos viendo algo nuevo cada día.

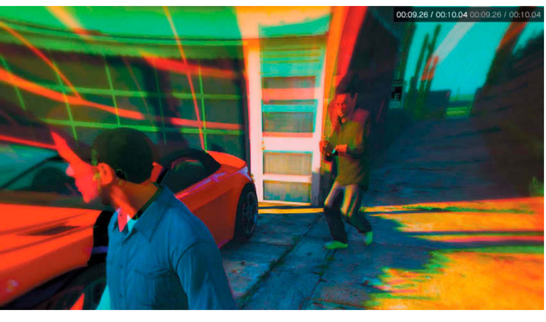
ciertos juegos: ahora mismo nada supera a *GTA V* en el aspecto "hacer el cabra", pese a que tenga un ritmo más pausado que *Just Cause 2* o me interese menos que *Sleeping Dogs*... Y sea la tercera vez que tengo que enfrentarme a él. El online es otro planeta en comparación con cualquiera de sus competidores -con la ventaja de que nace en PC con todo el contenido previo acumulado-, y el editor de vídeo demuestra que aún quedan ideas, pero ya no son las que me interesan: en apenas un mes de vida, *GTA V* en PC ya ha empezado a desarrollar mods -y eso que Rockstar todavía no sabe cómo ajustar su política sobre ellos para no perjudicar a los jugadores online legítimos- que me atraen más que todo lo que ya he jugado. Quiero dejarlo dormir, que pasen seis meses, volver a conectarlo y encontrarme un juego con el que ni siquiera el estudio esperaba encontrarse. Que le pase lo mismo que a *Skyrim*, que a *Fallout New Vegas*, que a los grandes del PC. Que se deje convertir en otra cosa, inimaginable en consola.

[↓] El ciclo día/noche de GTA V da una ambientación perfecta al juego: no importa la hora del día, Los Santos -como Los Angeles- da el mal rollo ideal para la historia de un trío de perdedores.



EL EDITOR DE VÍDEO
Mi interés en Youtube es mínimo, y aún así he perdido unas cuantas horas jugando a ser Martin Scorsese, Quentin Tarantino o, siendo sinceros, Roger Corman y Ed Wood. El editor no sólo te permite maquear a tu gusto pedazos grabados de tus partidas, con filtros que se ríen de todan la cultura de Instagram -y con el humor negro habitual de la casa-, o editando las cámaras y los planos a posteriori para no matarte mientras lo intentas jugando. Sino que también te permite fabricar escenas desde cero, con personajes a tu gusto, buenas posibilidades de edición de audio, y efectos especiales que son un canto de amor a los viejos modos de trucos: baja gravedad, impactos explosivos... ¿Quieres montarte un fanfic en el que Trevor y Michael den rienda suelta a su latente pasión? Pues ahora puedes. Toma 2015.







95 GRÁFICOS
Es GTA V. Cómo lo veas depende de tu tarjeta, pero aún así es muy generoso y demuestra de partida que las consolas nuevas ya nacieron viejas.

90 AUDIO
Puede que, junto a Sleeping Dogs, tenga la mejor selección musical posible. Que sí, que es algo obsoleto en tiempos de Spotify, pero se agradece el gusto.

95 MULTIJUGADOR
GTA Online es de verdad su propio juego, y entre sus ya conocidas virtudes sociales, tiene mi favorita: no necesitas hacer amigos para pasártelo bien.

98 DURACIÓN
Si sumamos la de los dos títulos, nos sale que necesitamos un par de vidas para sacarle todo el jugo. Y la libertad de hacerlo como queramos, sin agobios.

93 JUGABILIDAD
Las mecánicas de GTA V, pasado ya el cambio de personajes y sus habilidades especiales, están un poco obsoletas. El control de vehículos aéreos sigue siendo complicado.

✔ GTA Online es la razón por la que quieres traspasar tu personaje y olvidarte de la consola.
✔ ¿Tienes una tarjeta gráfica muy cara? Le sacarás provecho.
✔ ¡Trevor!

✘ Si ya lo has jugado no encontrarás suficientes novedades.
✘ La carga inicial es leeenta.

///La versión definitiva de un juego que llega bastante tarde a los dueños de PC, pero que sigue siendo el segundo mejor título de Rockstar. Y el primero no existe en PC...///



96 TOTAL

[↗] El lanzamiento de proyectiles está a la orden del día en los combates. Ten a punto los bloqueos.

[→] La gran novedad en esta entrega son las Facciones, un curioso juego global, invisible y persistente.

Mortal Kombat X

John Tones

BIENVENIDOS A LA EXHIBICIÓN DE ATROCIDADES



Compañía: **Warner Bros. Ent.**

Desarrollador: **Netherrealm Studios**

Género: **Lucha**

Plataformas: **PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360, PC**

Jugadores: **1-2**

Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano**

Juzgar un videojuego por su argumento o ambientación es una tarea peligrosa. Puede hacerse, por supuesto, hay géneros como las aventuras gráficas clásicas o el survival horror donde es imprescindible, y muchas veces marca la diferencia entre juegos de mecánica muy similar, como los matamarcianos. Pero es peligroso: a los videojuegos hay que analizarlos sobre todo por cómo se juegan, no por lo inspirados que hayan estado los guionistas, pero es que con *Mortal Kombat X* es inevitable. Su róster de mostrencos, sus escenarios infernales, decadentes y desfasados, el olor a podrido y corrupto, los monstruos de tren de la bruja, el mismo concepto de nigromantes contra ciberninjas, el sangriento ingenio de las ejecuciones... *Mortal Kombat X* es un juego de lucha, sí, y desde la novena entrega uno excelente.

Pero su personalidad es tan arrolladora que resulta inevitable caer rendido al mimo con el que se perfilan sus personajes, siempre en busca del detalle más morboso, del tic más violento, del supergolpe más repulsivo. En *Mortal Kombat* la estetica y el argumento son tanto el discurso como la mecánica, ambos aquí aún dependientes (y dado el éxito, auguro unos cuantos años más) del giro de ciento ochenta grados que supuso el noveno *Mortal Kombat* y su modesto precedente, *Mortal Kombat Vs. DC Universe*.

Esa estética depravada y necrofílica, ese argumento de película de kung fu turbopropulsada por un cargamento de anfetaminas caducadas es algo más que una anécdota ambiental: condiciona el estilo de lucha que propone el juego, uno de los menos técnicos del cada vez más desolado subgénero de lucha. Cumpliendo unos mínimos que complacerán a los maniáticos que necesitan contar cuántas milésimas de segundo preceden a cada golpe especial, pero sin llegar a los extremos de *Street Fighter IV* o indies que rozan el talibanismo de la mecánica como *SkullGirls*. *Mortal Kombat* es lo suficientemente técnico, pero también lo suficientemente asilvestrado. Las peleas se resuelven en

NEW SÚPER ASNOS
Los luchadores que se incorporan al nutrido róster de la franquicia encajan perfectamente en la serie: los mejores son la sibilina mujer insecto D'Vorah y la dupla Ferra/Torr, una montaña de músculo sin cerebro cabalgada por una enana gritona y con mala leche.

///Mortal Kombat es lo suficientemente técnico, pero también lo suficientemente asilvestrado///

ocasiones gracias a una mezcla de suerte e intuición y memorizar media docena de ases en la manga, pero al final todo se resume en la filosofía cosmética de los fatalities y los brutalities: guarda tu memoria para la chulería y las ejecuciones, para el resto confía en tu habilidad. En efecto, poco técnico, pero demonios, es un juego de lucha con un botón para bloquear, de ahí para arriba.

Historias verdaderas

El resultado de todo ello es que *Mortal Kombat X* es un juego de lucha insólito: siendo divertidísimo de jugar sin más y para lo que ha sido concebido -preferiblemente para dos jugadores y si es en local, la repanocha ya-, su modo historia tiene sentido e interés. Netherrealm se lo ha montado de forma que las cuatro o cinco horas que dura son variadas (se van controlando distintos kombatientes) y satisfactorias, y son solo el inicio de un juego que, de acuerdo, no se explota al cien por cien hasta que no se zambulle uno en los abismos de las sesenta palizas online diarias a manos de mulas de Wisconsin y orcos de Reikiavik, pero mientras tanto, ofrece entretenimiento más que digno para el solitario y para el que no aprecia que le curtan el lomo sin posibilidad de verlas venir. Eso sí, el guion no es tan interesante como el del antecedente directo del juego: la condición



[↑] Mortal Kombat es un buen juego de lucha, pero también puro fan-service. Sin problemas.



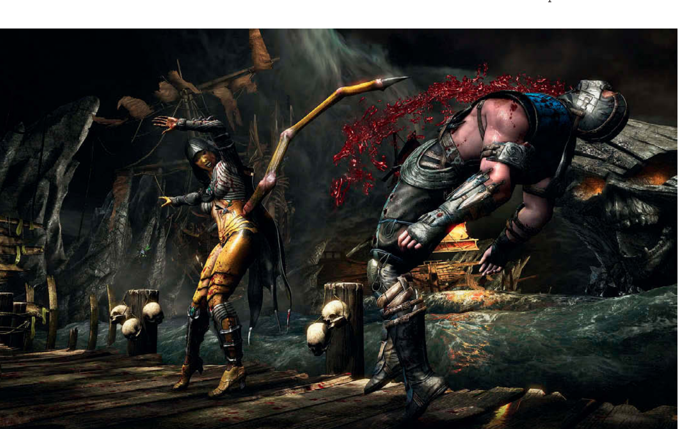
[→] Nos gusta que en el modo historia haya que habituarse a distintos luchadores para progresar. Muchos de ellos son recién llegados a los personajes jugables, como Kotal Khan.

de reboot de aquel y la puesta en pie de una mitologia completa depurando años de desvaríos argumentales estaba más logrado que aquí, donde la aventura funciona casi como una coda al modo historia de *Mortal Kombat 9*. Aún así, una delicia.

Pero hay más, decíamos, para el jugador solitario. Por ejemplo, la Kripta, aquí reconvertida en una especie de *dungeon crawler* con pequeños combates y puzles, pero que como siempre, se basa en abrir cofres y conseguir decenas, cientos de extras, muchos de ellos aplicables a combates posteriores (movimientos especiales, trajes, ejecuciones). Y también están las Torres, uno de los elementos más celebrados de la anterior entrega y que aquí vuelven con nuevas condiciones y más variables gracias a las posibilidades online que permiten que algunas de ellas (las llamadas Torres Vivientes) duren solo unas horas o unos días, y proporcionen premios inspirados en sus ambientes exclusivos. Como en la novena entrega, las condiciones de las Torres son hilarantemente arbitrarias: pérdida de poderes, confusión en los controles, decorados-balancín... de nuevo, un estupendo entrenamiento para el combate real contra otro jugador.

La gran novedad en esta entrega son las Facciones: cinco equipos entre los que se reparten absolutamente todos los jugadores del mundo y que representan una especie de guerra secreta entre las distintas fuerzas que se baten en el Universo *Mortal Kombat*, de los brujos interdimensionales a las Fuerzas Especiales terrestres. Absolutamente todas las actividades que realicemos en el juego impactarán, vía online, en las estadísticas de esta guerra. El mero hecho de jugar el modo historia o, por supuesto, superar pruebas en las torres, da puntos a la facción de cada jugador, y los grupos que vayan venciendo recibirán premios, golpes específicos de la facción y un largo etcétera. Veremos cómo repercute esta idea en la vida de la franquicia a medio plazo, pero lo cierto es que cualquier invento persistente y que dé profundidad a la ficción del juego es bienvenida.

[↓] Aunque se ha hecho un buen trabajo para mantener equilibrados a los combatientes, hay algunos con habilidades especiales que pueden adecuarse a tu estilo. Por ejemplo, D'Vorah es buena a media distancia sin necesidad de proyectiles.



[↓] Scorpion contra Raiden, pocas cosas tan representativas de la serie. Aunque el derivativo argumento de la franquicia, a estas alturas, ya ha alejado a los ninjas y los dioses que la protagonizan de los ásperos esquemas de los años noventa.



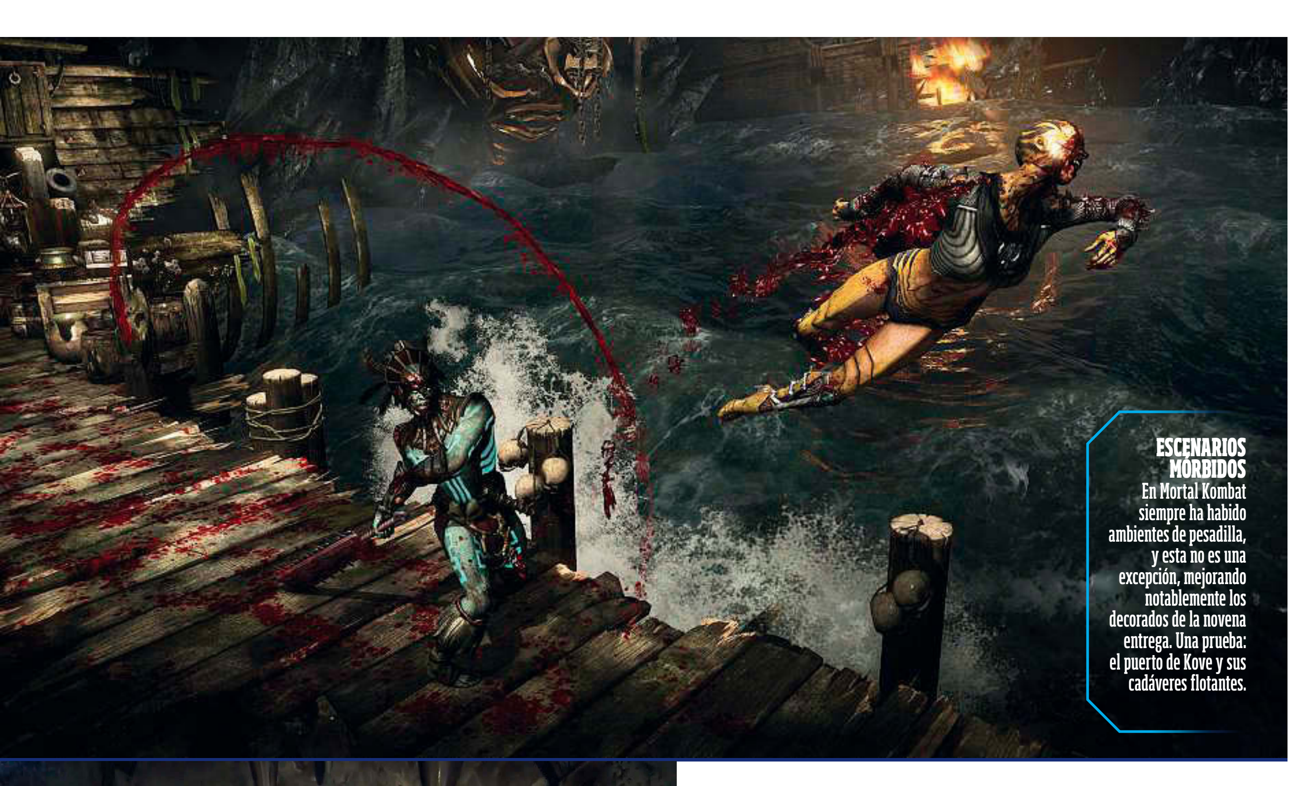


DIRECTO AL CORAZÓN, COMO EL PRIMER AMOR
Mortal Kombat no sería nada sin sus fatalities, sus complejísimos brutalities y (desde su última entrega) sus rayos X. A todo ello se suman ejecuciones especiales asociadas a facciones y otros golpes especiales que convertirán cada escenario en una piscina de sangre, fango y órganos. Mortal Kombat X abraza la naturaleza grotesca de la franquicia subrayando el humor implícito en cada ejecución, como demuestra el glorioso chiste de la red social Friendship.

///El auténtico corazón de cualquier juego de lucha está en el combate uno contra uno///

Pero... ¿y el combate qué?

El auténtico corazón de cualquier juego de lucha, por mucho que nos guste desbloquear máscaras clasicotas para Scorpion, está en el combate uno contra uno. En cuanto a detalles técnicos, hay poco que añadir más allá de los típicos



ESCENARIOS MÓRBIDOS
En Mortal Kombat siempre ha habido ambientes de pesadilla, y esta no es una excepción, mejorando notablemente los decorados de la novena entrega. Una prueba: el puerto de Kove y sus cadáveres flotantes.

La entrada al mausoleo está cubierta de una gruesa capa de hielo.



[↑] La nueva Kripta toma la forma de una especie de aventura de exploración de la vieja escuela, algo complicada de manejar, pero ciertamente entrañable.

[↗] Prueba a interactuar con el escenario. Por ejemplo, pon el pie encima de uno de esos bichos.

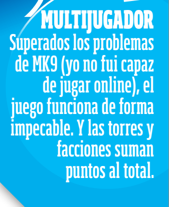
[→] Igual que Freddy Krueger en la novena entrega, otro par de iconos del cine de terror se incorporan al róster de luchadores (previo pago): Jason Voorhes y Predator.

refinamientos de mecánica para hacer las peleas más justas y una barra de estamina que complica el bloqueo de especiales. En casi todo lo demás, *Mortal Kombat X* sigue a pies juntillas el revolucionario cambio de *Mortal Kombat 9*, a lo que se suma la experiencia de *Injustice* -que, por ejemplo, aporta la interacción con escenarios-. En términos de desarrollo de combates merece la pena destacar el online, muy superior a los renqueos de la novena entrega y sin diferencias aparentes con el juego en local.

Mortal Kombat X es, en el fondo, una derivada de *Mortal Kombat 9*. Como en tantas otras franquicias con un estilo asentado, cada nueva entrega propone leves mejoras, pero no cambios sustanciales. Con el salto generacional, aunque sin llegar a extremos como para perder el sentido, llegan las mejoras tecnológicas: la velocidad se afina, el aspecto se pule, las posibilidades se amplían, los extras se multiplican y la base permanece. En casos como este, no hace falta más.

90 GRÁFICOS
Extraordinarios y fieles a la estética impuesta en MK9. El diseño de los nuevos luchadores es estupendo y el aspecto de casi todos los escenarios es glorioso.

80 AUDIO
Persigue (y consigue) ser extremadamente desagradable también con sus efectos de sonido. Si quieres saber cómo suena un hígado goteando, es tu juego.



92 MULTIJUGADOR
Superados los problemas de MK9 (yo no fui capaz de jugar online), el juego funciona de forma impecable. Y las torres y facciones suman puntos al total.

85 DURACIÓN
En un par de tardes puedes liquidar el modo historia, pero el contenido extra es abrumador. Y los combates a dobles, virtualmente infinitos.

86 JUGABILIDAD
Aunque las últimas entregas son las más asequibles, la mecánica de Mortal Kombat no es para todos los paladares. Si eres muy técnico, preferirás SFIV.

✔ Todo lo que ha hecho grande a Mortal Kombat está aquí.
✔ Los nuevos luchadores y los modos extra son impecables.
✔ Las partidas online van, en general, como la seda.

✘ El modo historia es menos carismático que en MK9.
✘ Los DLC's son carísimos.

///En este caso, permanecer fiel a las raíces de la serie y a la mecánica implantada en los últimos juegos de Netherrealm es todo un acierto. Get over here!!///

90 TOTAL

Trey
Lo suponía. Llevamos todo este tiempo plantados justo en su trampa. Básicamente...

Bruno Louviers

Final Fantasy Type-0 HD

EL MEJOR FINAL FANTASY EN AÑOS, AUNQUE AÚN ESTÉ ALGO LEJOS DE SU LEGADO

Muchos recordaréis aquellos tiempos en los que el lanzamiento de un nuevo *Final Fantasy* era vivido con una expectación inimaginable para un medio tan joven como el videojuego, llegando hasta el punto de ver que anunciaban el juego en el telediario. Eran tiempos más simples para su compañía madre, que ahora se llama Square Enix, no Squaresoft, y para todos los juegos que venían de Japón. Todo este mundillo ha cambiado y ahora cabalga en una versión voraz del peor capitalismo en el que apremia la recreación de la nostalgia al menor precio posible para la empresa y donde cualquier excusa sirve para cobrar un poquito más al usuario. Por esa razón, *Final Fantasy Type-0 HD* viene acompañado de una demo de *Final Fantasy XV* y de ahí el precio que tiene. Pero claro, pasada la euforia del, por otro lado, prometedor *Episode Duscae*, ¿realmente merece la pena *Type-0 HD*? Bueno, sí, porque es la mejor y más pura versión que hemos recibido de la saga (aunque a servidor también le gustó mucho *Lightning Returns*) desde, qué sé yo, ¿*Final Fantasy IX*? No es que vayamos a despreciar a *Final Fantasy XII*, pero era raro de narices y *Type-0*, aunque distinto, trata los temas que siempre han caracterizado a la saga: jóvenes que se sacrifican por una causa mayor, cristales, ancianos crueles, emperadores enloquecidos, dioses necesitados, magia, invocaciones, pistolas contra espadas y todo eso.

Afortunadamente, *Type-0* se deshace de parte de los absurdos diseños de antaño, consiguiendo ser por momentos sobrio y elegante, aunque también sombrío y espeluznante o soso y esperpéntico en un lapso de dos misiones. Es raro ver morir a gente de forma cruel e innecesaria y que tu siguiente encargo sea criar chocobos con la alegre cantinela de toda la vida de fondo, pero es *Final Fantasy* de quién hablamos: si no hubiera un desequilibrio emocional en cada paso que da su historia, no sería lo mismo.



Compañía: **Square Enix**

Desarrollador: **Square Enix**

Género: **JRPG**

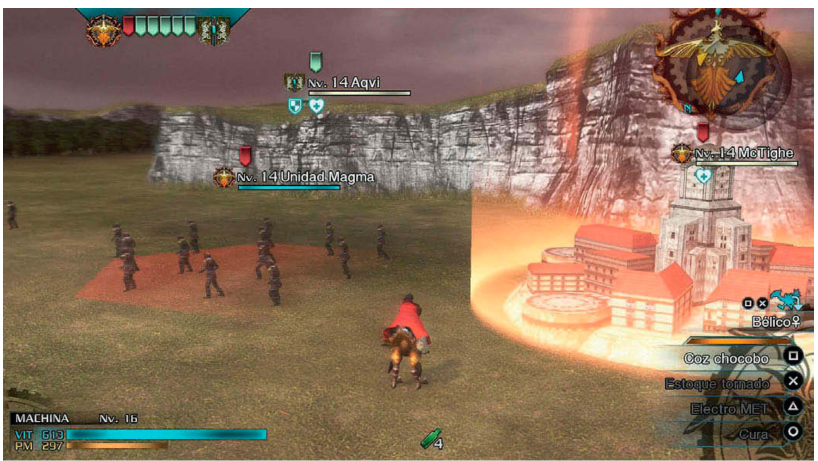
Plataformas: **PS4, Xbox One**

Jugadores: **1**

Texto: **Castellano**

Voces: **Inglés/ Japonés**

Sin embargo, la velocidad con la que se alternan misiones de tonos variopintos es un defecto de esta remasterización, pues no es lo mismo usar una estructura de misiones pensadas para acabarlas en un viaje de metro que las que juegas en un sillón cómodo y encadenas durante una hora de partida continua. Es un síntoma de la pereza con la que ha planteado Square Enix esta remasterización, que gráficamente es decepcionante y que nunca sacará a relucir uno de los mejores trabajos a nivel de estética que ha hecho la compañía y Tetsuya Nomura en mucho tiempo: ni 60fps ni buenos filtros ni un efecto blur que no maree ni mapas más llenos ni mejor conectados. Es gracioso que las pantallas de carga sean las mismas que en PSP, la verdad, pues deja muy claro cuánto se han esforzado en hacer mejor a nivel interno un juego que, por lo demás, tiene todo lo que caracteriza



[←] Sí, es un Final Fantasy con un mundo abierto y se puede viajar por él de varias formas, como sobre un Chocobo o con un vehículo aéreo. Tengo entendido que hay mucho fan que lloró de alegría al ver tal cosa con sus propios ojos.

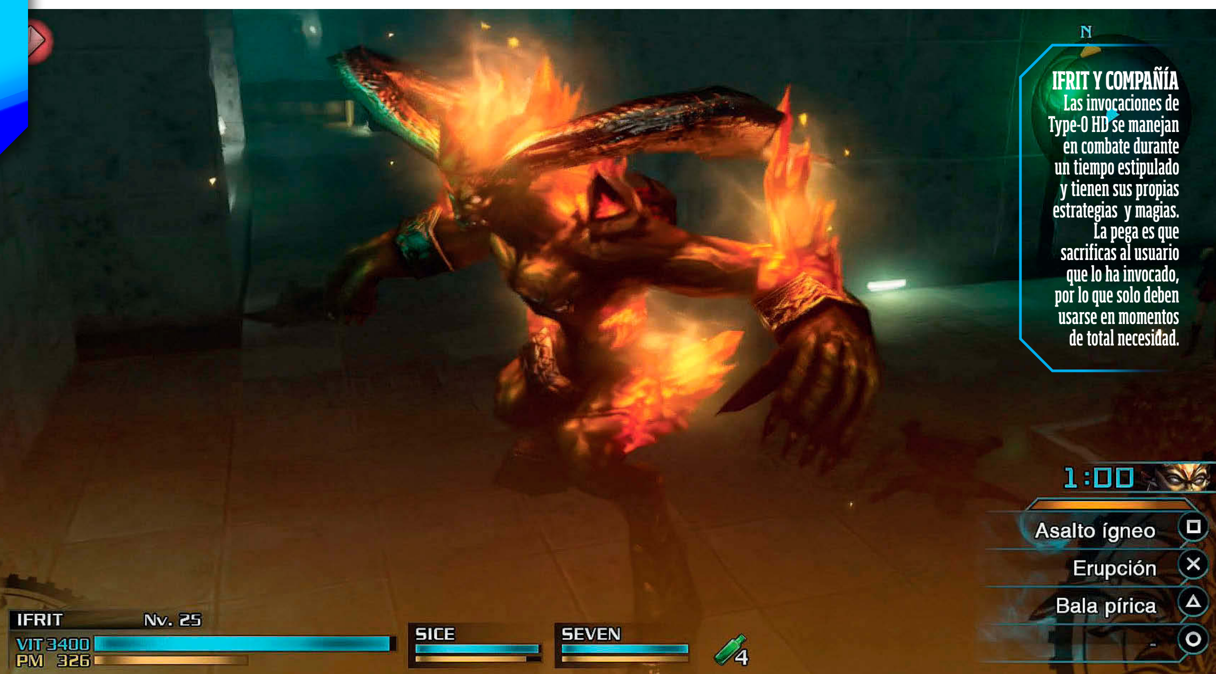
a un buen Final Fantasy, y eso que no todo es perfecto.

Me ha gustado su sistema de combate, que está a medio camino entre *Kingdom Hearts* y un *Final Fantasy de PSone*, al igual que la gran variedad de personajes a manejar y conocer. Me duele ver cómo la franquicia se ha ido distanciando de esos grandes equipos de locos con una misión de honor y sacrificio que tú ibas alternando hasta que conseguías tu configuración favorita. Esto es con lo que más he jugado yo en *Type-0 HD* y lo que más chicha aporta a sus mecánicas, sobre todo porque no se avergüenza en imitar un poquito a los *Persona* en el aspecto social y de relación entre sus protagonistas. Todo esto se nota luego a la hora de pegarte con los enemigos: el sistema de combate es ágil e inteligente, y aunque te lleva de la mano al principio, pronto te da libertad para crear tus patrones tácticos y tus estrategias a partir de los personajes

///Original a nivel de mecánicas y capaz de recrear lo mejor de la saga sin olvidarse de los pesados homenajes a su pasado///

EN LA VARIEDAD...
...está el gusto, o en este caso, el poder. Cada personaje del equipo que manejamos en Type-0 tiene sus particularidades y tendrás que comprenderlas bien antes de elegir a tus favoritos y no volver a cambiar casi nunca de personaje. Casi parece que el juego te empuja por este camino al darte muchos héroes desde el principio.





IFRIT Y COMPAÑÍA Las invocaciones de Type-0 HD se manejan en combate durante un tiempo estipulado y tienen sus propias estrategias y magias. La pega es que sacrificas al usuario que lo ha invocado, por lo que solo deben usarse en momentos de total necesidad.



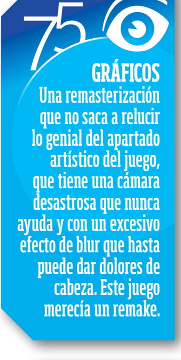
HABLEMOS DE PSP Concebido junto con Final Fantasy XIII y Final Fantasy XIII Versus (ahora, Final Fantasy XV) dentro de la trilogía Fabula Nova Crystallis, Final Fantasy Type-0 nunca llegó a Occidente porque, seamos honestos, todo el mundo pirateaba PSP y Nintendo DS era dueña y señora del gran mercado portátil previo a los smartphones. Se ve que a Square Enix no le dio la gana doblar y traducir un juego de tal envergadura para que, al final lo pirateara el 80% de su público. Sin embargo, en Japón fue toda una revolución: era un juego muy fresco, que explotaba toda esa potencia que tenía PSP y que funcionó muy bien entre los fans de toda la vida y los más novatos. Fue el juego más vendido de PSP en 2011 en Japón, por delante del mismísimo Monster Hunter Portable 3rd, con más de 700.000 copias.



que has ido puliendo y con los que más te vas sintiendo identificado. Esto es, quizá, algo que se había perdido también en los últimos juegos y que *Type-0 HD* rescata bien, pues yo mismo he jugado con personajes que sé que no son los mejores según Internet pero que a mi me gustaban más porque sí. Yo soy de los que usaba a Vincent en *Final Fantasy VII* y no a Cid, vaya.

Es una lástima, en cambio, que las mazmorras del juego no permitan siempre explotar todo el potencial de tu grupo con sus entornos repetitivos, con cajas colocadas sin sentido por todas partes y en las que no puedes ni saltar. Una vez más, las limitaciones de PSP se hacen notar por encima de las bondades de un juego tan bien concebido. Realmente, un remake completo habría ayudado a que *Type-0* nos supiera a juego completo y no a algo que se ha quedado a medias. A esto hay que sumarle lo que, en otras circunstancias, sería su única pega: que el ritmo del juego va decayendo a medida que le pillas el truco al combate, se vuelve más sencillo, puedes matar a enemigos de nivel 99 como si nada y toda la historia de rebelión, de yo contra el estado y sus muertos, de juventud contra generación pretérita se vuelve un relato conformista con un final que no sacia. Del mismo modo, siento algo de incomodidad cuando el juego me obliga una y otra vez a recordar lo que era *Final Fantasy* a través de las mismas invocaciones de siempre y de versiones sosainas de temas que he escuchado mil veces. Aunque muchos fans agradecerán los guiños al pasado glorioso, no puedo sino identificar esto con lo acartonado que está todo el tema de la nostalgia hoy en día.

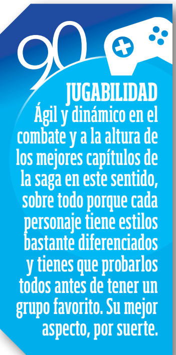
Type-0 no necesitaba mirar al pasado para encumbrarse, del mismo modo que *Type-0 HD* tampoco lo necesita, y eso que en cierto sentido es una ruptura con el pasado y en otros es una actualización vehemente de lo que nos gusta de *Final Fantasy*. Vamos, que no lo tenía nada fácil para salir airoso de esta situación, y lo hace con bastante soltura, por lo que es una pena que esta remasterización se haya quedado algo corta y que lo que en PSP era algo natural, como los cortes entre mapas o los diseños limitados, aquí son síntoma de pura pereza por parte de Square Enix. Este juego se merecía un remake, insisto por enésima vez.



75 GRÁFICOS Una remasterización que no saca a relucir lo genial del apartado artístico del juego, que tiene una cámara desastrosa que nunca ayuda y con un excesivo efecto de blur que hasta puede dar dolores de cabeza. Este juego merecía un remake.

85 AUDIO Las voces en inglés son tan correctas como las de la versión original, aunque los gritos de angustia y dolor sigan siendo más cómicos que trágicos. Hay muchas líneas de diálogo sin doblar, herencia directa de las limitaciones de espacio de los UMD.

90 DURACIÓN Como todo buen Final Fantasy, puedes jugarlo hasta hartarte y completar una cantidad ridícula de misiones secundarias y mejorar tu batallón de héroes hasta que sea imposible entrenarlos más. Hay mucho contenido y muchas cosas para fans.



90 JUGABILIDAD Ágil y dinámico en el combate y a la altura de los mejores capítulos de la saga en este sentido, sobre todo porque cada personaje tiene estilos bastante diferenciados y tienes que probarlos todos antes de tener un grupo favorito. Su mejor aspecto, por suerte.

///Lo más justo con Type-0 habría sido un remake completo que hiciera brillar su apartado artístico y puliera sus mecánicas jugables///

- ✔ Uno de los Final Fantasy más sólidos en cuanto a mecánicas de los últimos años.
- ✔ Buena variedad de personajes y estrategias.
- ✘ No da el tipo gráficamente y tiene una cámara desastrosa.
- ✘ Se nota que las misiones se concibieron para una portátil.

///Una remasterización insuficiente de un juego que lo tenía todo para ser una gran entrega: una jugabilidad diferente, personajes variados y un mundo novedoso///



80 TOTAL



BATTLEFIELD HARDLINE

Lázaro "Doc" Fernández

Battlefield: Hardline

VISCERAL TRASLADA EL CONCEPTO DE COUNTER-STRIKE A LA SAGA DE DICE

Poco tiempo, muy poco, pasó desde el anuncio de Visceral sobre el lanzamiento de *Hardline* hasta la llegada de su primera beta jugable. No nos dio tiempo ni a que "nos aumentara" el hype. Por suerte, y tras una recepción algo fría de dicha beta, Visceral se tomó su tiempo, dejó que nos crecieran las ganas, trabajó en el concepto del modo historia... Y al final, *Battlefield: Hardline* se ha convertido en un moderno *Counter-Strike*, con lo mejor de los combates polis vs criminales que pudimos disfrutar en los "Cyber" en su día con el título de Valve, con un modo historia original (dentro de las posibilidades que ofrece el género) y con los modos (en todos los sentidos) y las maneras a las que nos tiene acostumbrados la saga de DICE.

Entraremos primero en materia con el modo multijugador, ya que por duración y por importancia, claramente lo merece. *Hardline* sigue siendo un *Battlefield*, con el habitual uso de vehículos de todo tipo, con los modos de juego clásicos de la saga, con todo tipo de armamento, con unas posibilidades de personalización brutales... Pero todo atraído hacia un marco más urbano, menos militar, y en el que hay dos bandos bien diferenciados, cada uno de ellos con un arsenal diferente y en el que tendremos que ganar experiencia por separado. Luego está la inclusión de vehículos "utilitarios" (no están limitados a carros de combate y demás medios de locomoción militares), herramientas como la tirolina y la ballesta con garfio (una delicia para los más camperos) y modos basados en rondas (sin posibilidad de respawn) que dan un aire más rápido al desarrollo del modo multijugador.

El realismo en el comportamiento del armamento de *Battlefield* está en *Hardline*, así como la tremenda cantidad de horas que tendremos que echarle para aumentar de nivel, mejorar nuestras armas y adquirir nuevo armamento y accesorios. Como de costumbre, también encontraremos diferentes clases de



Compañía: **Electronic Arts**

Desarrollador: **Visceral Games**

Género: **FPS**

Plataformas: **PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360, PC**

Jugadores: **1-32**

Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano**



[←] El realismo con el que están representados los entornos y los efectos visuales que los adornan (por ejemplo, la lluvia) es sublime.

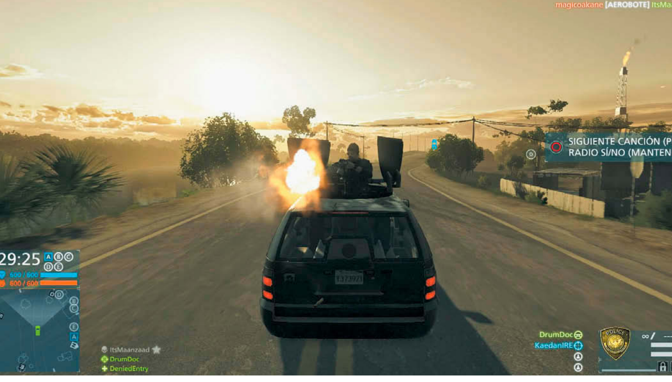
[↑] Las posibilidades dentro del modo multijugador son inmensas y alargan la vida del juego de una forma prácticamente infinita: cuatro tipos de personaje, dos bandos, armas y accesorios desbloqueables, potenciadores de puntuación, modo hacker y espectador... El modo historia es algo corto, pero el multijugador te dará meses de diversión (y algunas horas de frustración).

personaje, con habilidades y armamento (configurable) diferente, así como modos de juego clásicos de la saga como Conquista. Como hemos mencionado, la inspiración en *Counter-Strike* parece clara, y queda demostrado también en la inclusión de modos como Rescate, en el que los policías tendrán que sacar a NPC's de la zona donde están los criminales, o Punto de Mira, en el que uno de los jugadores manejará al VIP (que así se llamaba en *CS*) y, mientras que los policías intentan llevarlo a salvo hasta un determinado punto del mapa, los criminales tendrán que acabar con él. Visceral también aporta novedades en lo que a modos respecta, con Puente, en el que tendremos que hacer mayor puntuación que el equipo enemigo capturando zonas... que en esta ocasión son vehículos que tendremos que conducir a toda velocidad por el mapa para sumar puntos.

Si bien las primeras horas (nos referimos a las primeras diez o doce) en el multijugador son una sucesión de muertes inexplicables, apariciones en el peor lugar del mapa posible e intercambio de plomo en el que siempre acabamos perdiendo, la experiencia y el nivel de nuestro personaje nos permitirá disfrutar de las diferentes opciones multijugador durante más tiempo y más intensamente que en ningún otro título similar. Pero antes de llegar al modo multijugador, primero es recomendable aprender lo básico, las novedades del juego y, sobre todo, disfrutar con un argumento digno de Hollywood a través del modo historia.

Modo historia de película

Battlefield: Hardline cuenta con una puesta en escena que recuerda a series como Hawai 5.0 (la actual, no la de los sesenta), y no solo por la división en episodios con sus respectivos "anteriormente en..." y "próximamente...": acción a raudales, explosiones, sorpresas, persecuciones, tornados, emboscadas, batallas de tanques... Aunque sin duda lo mejor de dicho modo no son los eventos preprogramados, en los que podríamos englobar todo lo



[↑] Todos los vehículos, incluyendo las motos, permiten dos o más ocupantes: uno de ellos conduce y los demás pueden disparar a los miembros del equipo oponente.



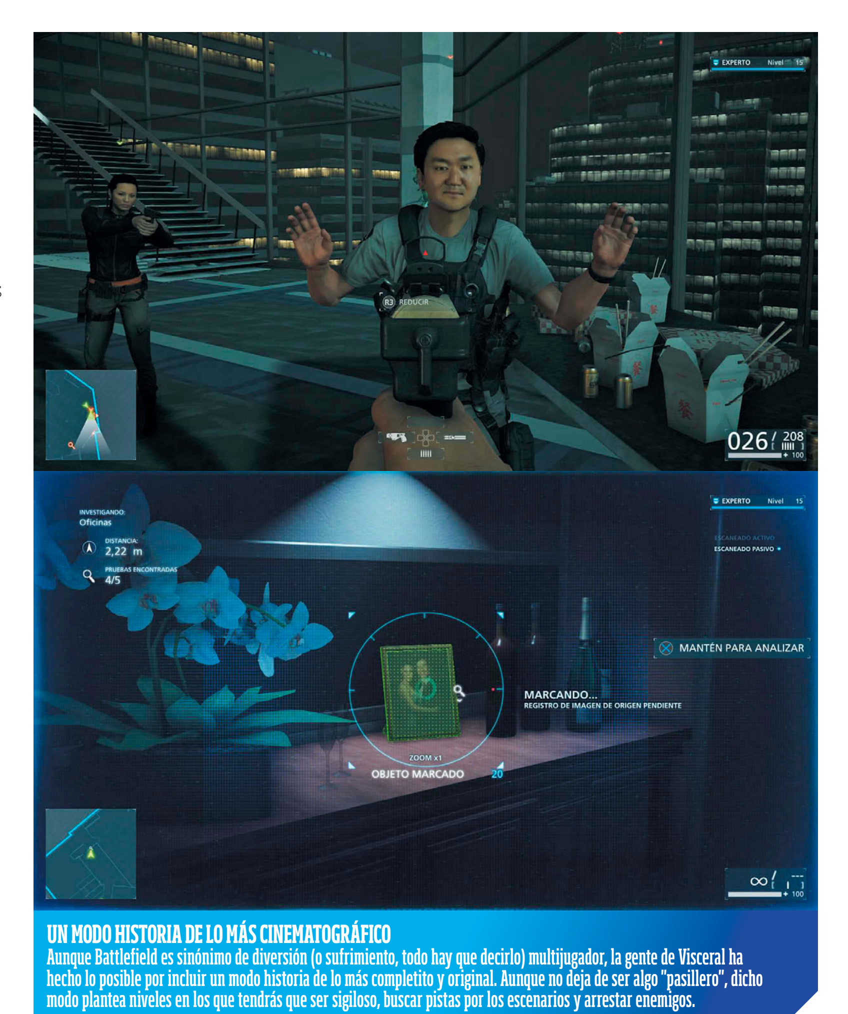
[←] El modo historia cuenta con todo tipo de momentos de lo más cinematográfico. Sorpresas, traiciones, emboscadas... La trama, el desarrollo de cada capítulo del juego y su estructura por episodios nos hará creer que protagonizamos una serie como Hawai 5.0.

///Los modos Rescate y Punto de Mira traerán grandes recuerdos a los aficionados a Counter-Strike///

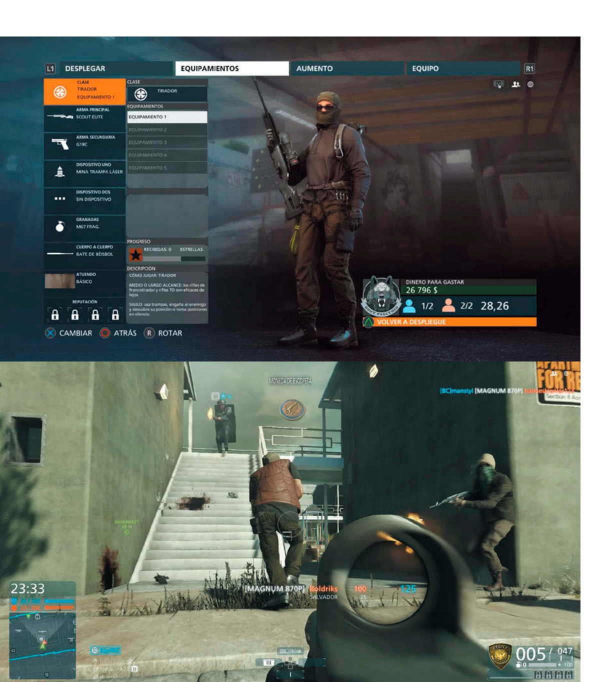
anterior, sino la forma en la que se desarrolla la acción. Si quisiéramos, podríamos completar el modo historia acabando a tiros con todo bicho viviente, aunque nos perderíamos lo que hace realmente diferente a *Hardline*. Su desarrollo favorece el sigilo y ofrece la posibilidad de arrestar a los enemigos en lugar de convertirlos en un colador; si sorprendes a un máximo de tres sin ser detectado, puedes enseñar tu placa y, sin dejar de apuntar a ninguno de ellos, cambiando continuamente el objetivo, esposarlos para ganar más puntos y experiencia. De hecho, otro de los elementos originales del juego, la búsqueda de pruebas, nos obligará a esposar a ciertos enemigos en lugar de acabar con ellos para conseguir determinada información.

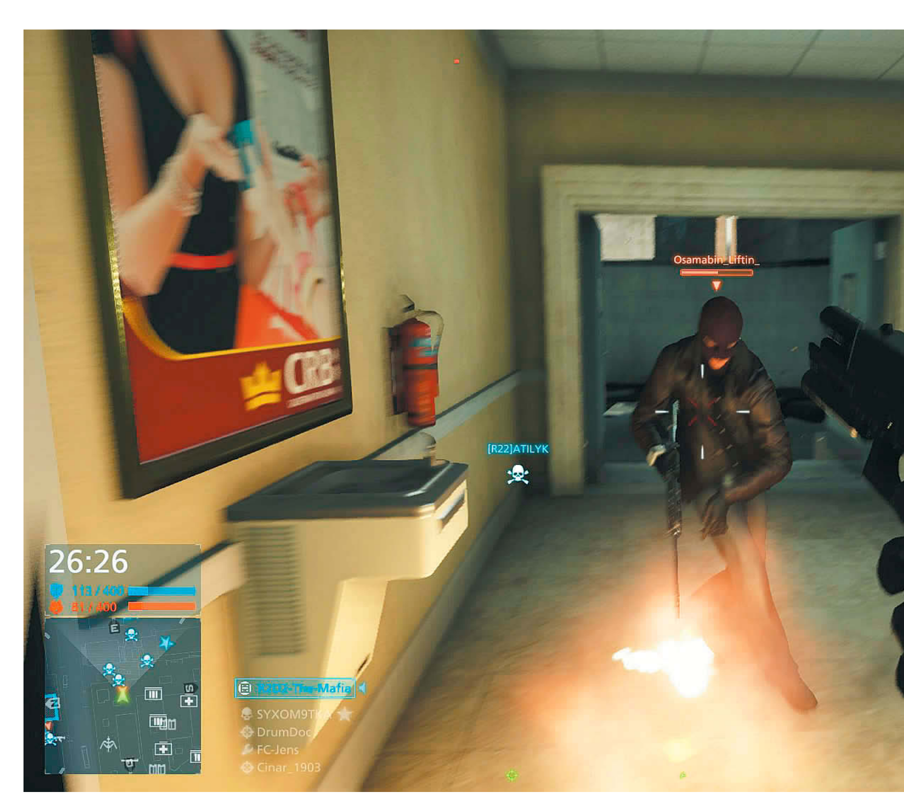
Aunque el desarrollo en dicho modo resulta algo "pasillero" y no deja de ser una especie de tutorial para prepararnos para el modo multijugador, resulta imposible no destacar la calidad técnica que muestra el título, comenzando por las texturas, los efectos visuales y climáticos, y la complejidad y el realismo de los diferentes escenarios, y terminando por la altísima calidad del doblaje al castellano del juego, algo a lo que ya nos tiene acostumbrados Electronic Arts. Aunque por desgracia la duración del modo historia no sobrepasa las ocho horas, atesora

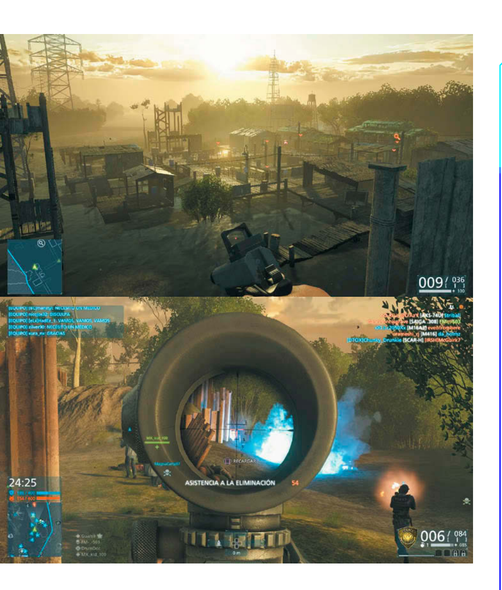
[↓] Las posibilidades de personalización son inmensas: pistolas, rifles, fusiles, explosivos, granadas de humo, decenas de mirillas y estabilizadores, diferentes armas cortas, colores de camuflaje... todo multiplicado por los dos bandos existentes.



UN MODO HISTORIA DE LO MÁS CINEMATOGRÁFICO
Aunque Battlefield es sinónimo de diversión (o sufrimiento, todo hay que decirlo) multijugador, la gente de Visceral ha hecho lo posible por incluir un modo historia de lo más completito y original. Aunque no deja de ser algo "pasillero", dicho modo plantea niveles en los que tendrás que ser sigiloso, buscar pistas por los escenarios y arrestar enemigos.





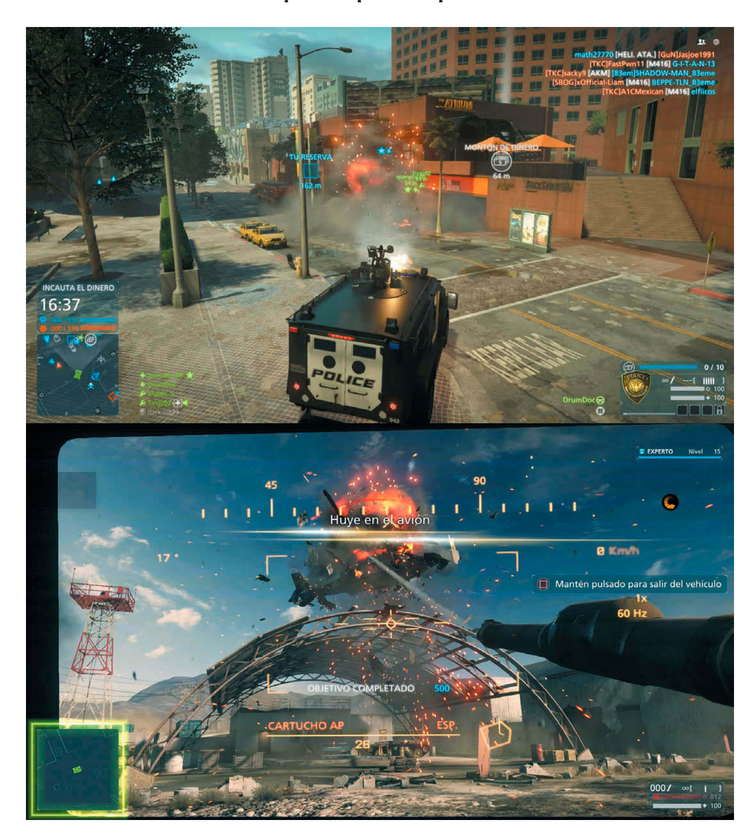


algunos momentos y situaciones que merece la pena experimentar; entre ellos podemos destacar el asalto a una inmensa mansión de varias plantas diseñada con todo lujo de detalles o la llegada de un tornado a la ciudad que va arrasando todo a su paso. Los detalles cómicos y las sorpresas de su guión merecen una mención aparte.

Si tenemos que destacar puntos negativos del juego, solo se nos ocurre uno para cada modo. El modo historia se nos antoja demasiado corto, aunque la búsqueda de pruebas y los diferentes niveles de dificultad le añadan cierta rejugabilidad. Con el modo multijugador pasa lo mismo que con anteriores *Battlefield*: la curva de dificultad o, por decirlo de algún modo, de confort, nos obligará a ser auténtico cebo para los jugadores más experimentados hasta que controlemos a la perfección diferentes armas, nos hagamos con la velocidad de giro, encontremos el tipo de mirilla más adecuado, acertemos con el tipo de personaje, aumentemos el nivel de experiencia, dejemos de salir en zonas rodeadas de enemigos... En resumen, *Hardline* es DIFÍCIL y hay que dedicarle muchas horas para disfrutarlo en condiciones.

Sorprendentemente, el mercado no se encuentra saturado de FPS en la actualidad, así que no se nos ocurre ninguna excusa para dejar pasar una experiencia original, técnicamente espectacular y prácticamente inacabable (con el modo multijugador) como la ofrecida por *Battlefield: Hardline*.

LOS VEHÍCULOS TAMBIÉN TENDRÁN UNA GRAN IMPORTANCIA EN ESTE NUEVO BATTLEFIELD. Hardline sustituye los vehículos meramente bélicos de la anterior entrega de la saga por medios de locomoción más comunes, aunque alguno de ellos también estará "bien equipado". Blindados de la policía y coches patrulla se alternan con furgonetas desde las que varios ocupantes pueden disparar a sus enemigos, deportivos con los que recorrer los escenarios a toda velocidad, motos de cross para dos ocupantes, helicópteros armados hasta los dientes...



///El modo historia del juego, dividido en capítulos, recuerda a series de acción como Hawai 5.0///



[←] No te desanimes, las primeras (diez o doce) horas no verás venir a los enemigos. Lo mejor del multijugador viene después.

91 GRÁFICOS
La extensión de los mapas no puede compararse a GTAV, pero texturas, físicas y efectos gráficos son incluso mejores que los que vimos en BF4.

93 AUDIO
El realismo "espacial" al que nos tiene acostumbrados el motor Frostbite es insuperable. El juego está perfectamente doblado al castellano.

94 MULTIJUGADOR
Supera la etapa de novato (ponle unas diez horas), aumenta tu nivel y tus armas y tendrás ante ti uno de los multijugador más adictivos y longevos.

85 DURACIÓN
La fórmula shooter clásica: fugaz modo historia y multijugador de duración ilimitada. Si no te va el online, existen alternativas más largas y completas.

87 JUGABILIDAD
El modo historia, aunque algo desangelado, aporta detalles muy originales. El modo online añade varios elementos a la fórmula Battlefield.

✔ El desarrollo del modo historia es como el de una serie de acción.
✔ Añade varias novedades al modo multijugador clásico de Battlefield.

✘ El modo historia puede hacerse algo corto (unas ocho horas).
✘ Necesitarás varias horas de experiencia para empezar a disfrutar del modo multijugador.

///Battlefield en versión urbana, con novedades y similitudes con Counter-Strike y un modo historia de lo más cinematográfico. Sin duda, el shooter de la temporada///



[↑] Supervivencia extrema con todas las de la ley. Un solo error y una turba de zombis hambrientos aullarán por tu jugosa y deseable sesera...

Xcast

State Of Decay: Year-One Survival Edition

CUANDO LOS MUERTOS SE LEVANTEN Y LOS VIVOS SEAN LA PRESA

Los no-muertos son una de esas modas perennes que vuelven cada cierto tiempo con fuerza. Puede ser por culpa de la peli de serie-B de turno, por su aprovechamiento casi casual en un videojuego o en virtud de un programa televisivo. El caso es que reventar cerebros de zombis nos gusta, y no nos cansa.

Esto es así hasta el punto de llegar a estar dispuestos a jugar al mismo juego tras dos años. Nos referimos esta vez al título que nos ocupa, *State Of Decay: Year-One Survival Edition*, que nos llegó originalmente en el verano de 2013 para Xbox 360, pero ahora disfrutamos de nuevo en la "versión definitiva" de turno, para Xbox One y PC. El núcleo de la experiencia es la misma, es decir, nos encontramos ante un juego de mundo abierto en el que tenemos que tratar de sobrevivir ante la constante amenaza zombi. El hecho diferenciatorio llega con los elementos de gestión, en virtud del cual tendremos que recolectar recursos no solo para el personaje que controlaremos, sino también para el resto de nuestra colonia que nos acompañe, ya que en esta creación de Undead Labs no existe la figura del protagonista único y heroico.

Más bien nos encontraremos en nuestras pesquisas en el inmenso mundo del juego con hasta 30 personajes principales, cada uno con sus propias habilidades y características, que iremos mejorando conforme sobrevivan... Algunos tendrán que ser rescatados, otros se unirán a nosotros al realizar una tarea concreta e incluso es posible que alguno jamás llegue a aparecer en nuestra partida, por haber muerto antes de que llegáramos a él/ella. No te encariñes con ellos, ya que posiblemente morirán, porque al final, de eso va *State Of Decay*, igual que *The Walking Dead* y otras obras con no-muertos: de la vida hasta que llega la inexorable muerte. Imagina haber creado un líder, poderoso en sus estadísticas y adaptado



Compañía: **Microsoft Studios**

Desarrollador: **Undead Labs**

Género: **Sandbox**

Plataformas: **PC, Xbox One**

Jugadores: **1**

Texto: **Castellano**

Voces: **Inglés**

a tus necesidades. Un error de cálculo a la hora de hacer una misión o no prestar la suficiente atención (por ejemplo, cuando navegamos por el menú no se pausa el juego), podría llevarle directo al más allá. Esa es la desazón que este título pretende crear, ese "no hay ningún sitio en el que puedas esconderte y cada segundo puede ser el último", es lo que ensalza a *State Of Decay* también en esta ocasión.

Y es que por mucho que nos esforcemos en construir la base más "cuca" y preparada de este mundo post-apocalíptico, lo que tiene su toque estratégico y de gestión, vamos a fallar. Da igual que sea una misión principal o una de las muchas secundarias o tareas emergentes que encontraremos en este gran mundo abierto. Va a morir gente, y tendrás que rehacerte para que el resto del grupo no caiga. Y eso, precisamente, es lo que más nos gusta de este juego. No importa tanto que los gráficos no estén a la altura de las circunstancias, con animaciones toscas,





[↑] Se ha añadido un nuevo tipo de misión en esta reedición, los Cajones de Suministros. Contienen algunos de los objetos más preciados de este mundo, pero custodiados por una cantidad ingente de zombis. ¿Tienes balas para todos?
[←] Casi 100 armas disponibles que podremos ir recolectando. Muchas no durarán para siempre y otras tantas necesitarán balas para funcionar, un bien escaso. Además, para la ocasión se han incluido más tipos de munición y de accesorios para tu arma favorita.



VENTAJAS DE HABER JUGADO ANTES

Si jugaste al título original en PC o Xbox One y sigues usando la misma cuenta que entonces, entonces estás de enhorabuena. State Of Decay: Year-One Survival Edition ofrece un 33% de descuento en ambas versiones en ese caso, aunque la oferta tiene fecha de caducidad, el próximo 30 junio. No es además la única ventaja para estos jugadores, ya que también tendrán disponible un personaje exclusivo, llamado Gurubani Kaur. Se trata de una adolescente problemática, nacida en Punjab pero que ha crecido en Estados Unidos. Una chica peligrosa que va armada con una peligrosa espada. Y si tenías partida en 360 o PC, podrás importarla para usarla aquí.

///El sueño húmedo de todo fan de los zombis que se precie: un mundo abierto en el que vivir y morir con libertad///



[↑] Lifeline es la segunda expansión de State Of Decay, que añade una nueva línea argumental que nos pone del lado del ejército en todo este embrollo post-apocalíptico. Además, sus personajes ahora se pueden usar en el DLC Breakdown, lo que antes no era posible.

modelos impropios de los tiempos que corren y diversos problemas de estabilidad. Tampoco que el juego nos llegue en inglés, con subtítulos en castellano. Ni siquiera es relevante la espinita dolorosa que nos quedará de saber que *State Of Decay* en cooperativo podría haber dado mucho de sí, si lo hubiera incluido.

Y es que, al final, las horas vuelan cuando estamos a los mandos, aunque tampoco el control esté perfectamente ajustado. Pasaremos tardes enteras sobreviviendo en cualquiera de los tres modos de juego incluidos, que se traducen en dos campañas y un modo por oleadas con ligeras implicaciones narrativas. Bien es cierto que se trata de los mismos contenidos que los usuarios de Xbox 360 y PC tuvieron disponibles en su momento -el juego principal y dos contenidos descargables-, sin apenas modificaciones para la ocasión. Los retoques son escasos y en muchos casos meramente cosméticos. Se mejora la resolución



CONOCE A TU ENEMIGO
En el mundo de State Of Decay hay muchos tipos de zombis, conocerlos es estar más cerca de la supervivencia. Sin embargo, todos están supeditados a una norma: por las noches son más peligrosos.

60 GRÁFICOS
No es precisamente una demostración de las posibilidades de Xbox One, aunque mejoran los del juego original con una tasa de imágenes estable y fija a 30 por segundo, texturas y animaciones mejoradas, etc...



80 AUDIO
Una buena selección musical a cargo de Jesper Kyd, pero sin que sea su trabajo más brillante. El resto del apartado cumple, sin estridencias, con mayor protagonismo de los efectos, por tener los diálogos en inglés.





92 DURACIÓN
Decenas de horas de juego por delante, varios modos de juego, rejugabilidad de la buena... Si este sandbox te hace "tilín", se transformará en tu pareja estable durante las próximas semanas o incluso meses.



[↑] Los tiroteos andan a la orden del día, y aunque han mejorado respecto al original, aún están lejos de ser perfectos en su ejecución y manejo.

[↗] Los coches son una opción más que válida para movernos, y aquí tendremos más variedad, con SUV y 25 nuevas pinturas para viejos modelos.

[→] Cada personaje tiene habilidades únicas. Tratarlos a todos igual les conducirá a la muerte.

hasta llegar a 1080p, se consigue que la tasa de imágenes por segundo se estabilice en torno a 30, las texturas también han recibido un empujón... Pero queda mucho por mejorar. Lo mismo ocurre con otros aspectos de *State Of Decay: Year-One Survival Edition*, que se tocan, pero no se profundiza. El sistema de menús es otro buen ejemplo de esto.

Al final, Undead Labs se queda a medio camino entre la gloria y pasar desapercibido por culpa de su estatismo a la hora de solucionar problemas y añadir valor a estas versiones para One y PC.

Cuando cae la noche

Libertad de acción en un mundo oscuro y peligroso, en el que la muerte acecha tras cada esquina, pero más aún cuando cae el sol (y los zombis son más peligrosos). Esa es la gran baza de un título que nos deja hacer casi todo lo que tendría cabida en un apocalipsis de este tipo, pero que falla a la hora de añadir razones extra para jugarlo si no somos novatos.

83 JUGABILIDAD
Puede que no sea el juego más preciso a la hora de dejarse domar, ni tampoco el más accesible en sus menús, pero una vez se le coge el "punto", no pararemos hasta salvar (o no) a nuestra comunidad de supervivientes.

✔ Largo, profundo, lleno de alternativas y muy intenso.
✔ Las dos expansiones.
✔ Tono sombrío del todo acertado.

✘ No estamos precisamente ante un juego bonito...
✘ El control resulta algo tosco en los combates.
✘ Echamos de menos un coop.

///Un viejo conocido que vuelve ofreciendo mejor cara que nunca. Acción, supervivencia, rol y gestión en un sandbox que solo decae por su apartado gráfico impropio///



80 TOTAL



© Revista New Súper Juegos. Todos los derechos reservados.
Esta publicación es para uso exclusivamente personal y se prohíbe su reproducción, distribución, transformación y uso para press-clipping.
© 2015 Nintendo. Wii U is a trademark of Nintendo. © 2015 Nintendo.
7
www.pegi.info
Splatoon
Nintendo
29 mayo
Prepárate para sudar tinta
El equipo que más territorio cubre con su tinta, online, gana
Equípate con distintas armas y personaliza tu estilo de combate
¿Estás preparado para la guerra?"
amiibo
Desbloquea nuevos desafíos, nuevas armas y equipamiento especial con estas tres figuras amiibo™
Wii U
www.nintendo.es
/SplatoonES • @NintendoES • YouTube /NintendoES

Escipión el Africano

Evolve

SI EL MONSTRUO NO VA A LOS CAZADORES, LOS CAZADORES VAN AL MONSTRUO

A estas alturas de la película, tengo *Evolve* más que digerido, pero por alguna razón, he seguido volviendo una y otra vez a echar partidas sueltas desde su lanzamiento en febrero. Lo nuevo de Turtle Rock Studios tiene algo que sin duda me ha atraído a mi y a otro buen montón de gente que seguimos colaborando online pese a no conocernos y a que a veces la comunicación no es tan buena como debería, ya sea por el idioma o porque alguien no escucha o usa micrófono. Pero ahí estoy, jugando y cazando monstruos y exprimiendo el DLC que justo se había lanzado una semana antes de escribir esto. ¿Por qué me engancha *Evolve*? Porque es diferente y porque entendemos hacia dónde se dirigen los juegos de tiros de la misma manera.

Aunque juego con amigos a *Battlefield: Hardline*, que también es un FPS distinto en el online y en la campaña, no lo puedo comparar con lo que hago en *Evolve*, por un lado porque en este juego no tengo amigos para charlar (luego hablo más de esto) y porque en *Hardline* el modo determina cómo juego más que la clase que escojo mientras que en *Evolve* es al revés. Y es curioso, porque mi favorita es el médico, que en dos de sus cuatro personajes no hace daño al monsturo que tenemos que cazar en grupo. Me explico, aunque hay cuatro clases, Asalto, Soporte, Trampero y Médico, cada una de ellas tiene cuatro personajes distintos con ligeras variaciones, y aunque todos los médicos curan vida, pueden hacerlo por métodos diferentes. De este modo, voy saltando entre diferentes médicos y jugando a lo que me gusta, estar pendiente del equipo y salvarles el pellejo cuando el monstruo se pone tonto. Es una forma muy peculiar de jugar y que puede recordar a los MOBA un poquito, y aunque luego el asalto, el trampero y el soporte se dediquen buena parte del tiempo a tirotear a la bestia, cada uno tiene sus funciones muy bien definidas. El asalto, sí, es el que hace



Compañía: **2K Games**

Desarrollador: **Turtle Rock Studios**

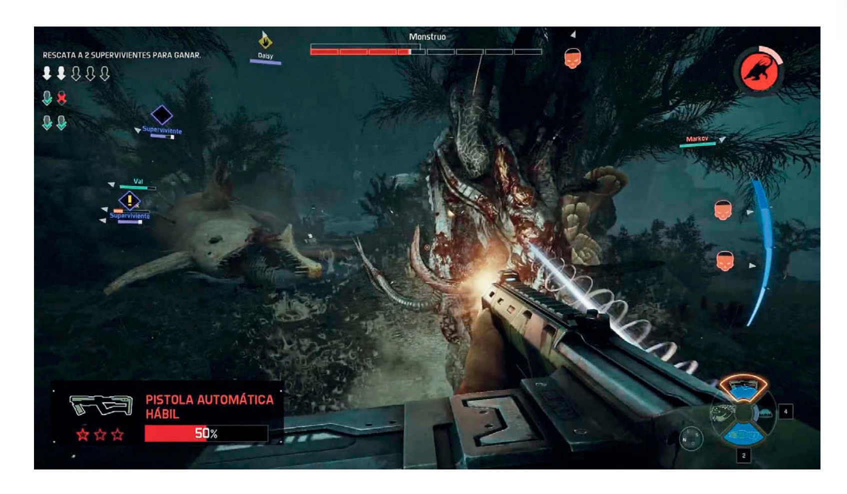
Género: **FPS Cooperativo**

Plataformas: **PS4, Xbox One, PC**

Jugadores: **1-5**

Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano**



[←] Hay momentos en que la interfaz de Evolve es un agobio, con tantos iconitos y de info sobre la batalla.



CAZADORES, MONSTRUOS Y PROGRESIÓN

Como todo juego online, a medida que juegas, vas progresando y consiguiendo cosas nuevas. Evolve diferencia entre los niveles del jugador, que se consiguen batallando, y los desbloqueos de nuevos personajes, que se consiguen usando de forma efectiva las habilidades de cada cazador. Esto es, para desbloquear un nuevo personaje dentro de la clase Asalto, primero tienes que usar las habilidades del Asalto para hacer daño, defenderte o lo que toque. Y así con todas ellas. Con los monstruos, exactamente igual.



[←] Ah, Cthulhu, digo, Kraken, qué perro eres cada vez que echas a volar y atacas desde arriba, algo que no siempre esperas en un juego con tantos monstruos sobre la tierra.

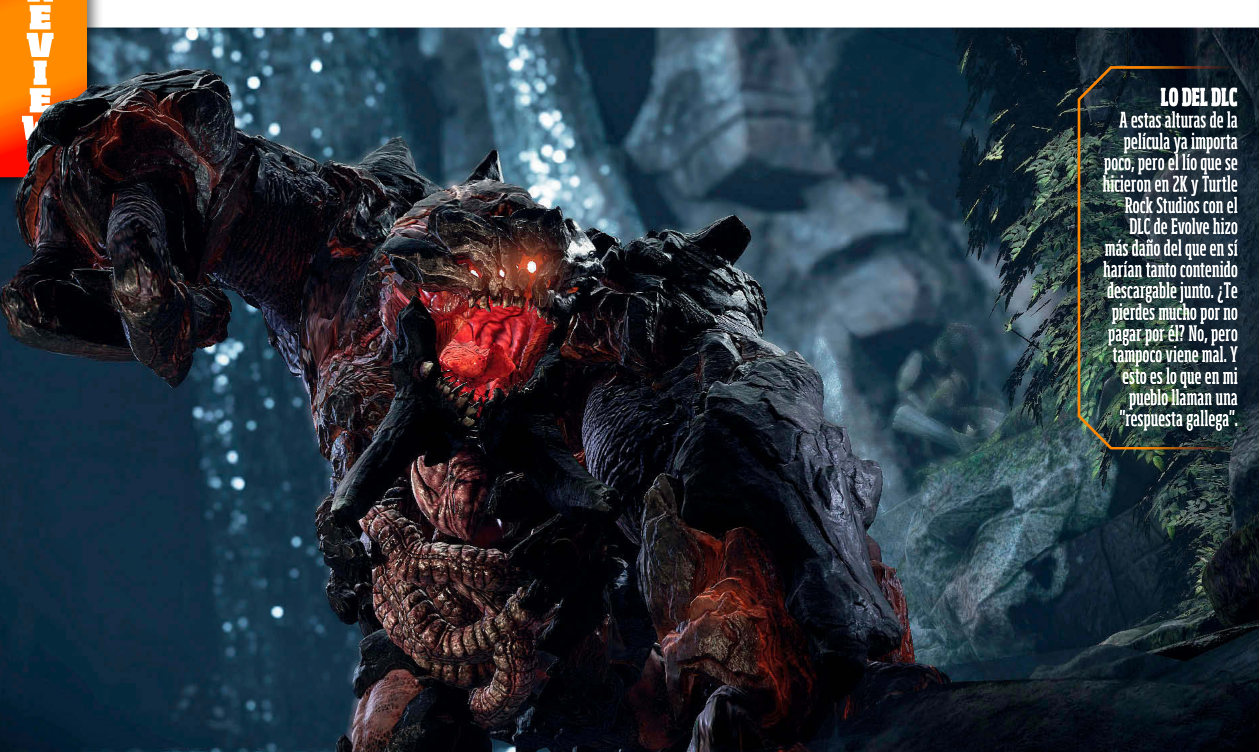
[←] El Espectro es muy odiado por todo el mundo porque es pequeño, se oculta bien por el entorno y hace mucho daño, aunque lo han hecho más débil con parches recientes.

más daño disparando, pero también el que debe distraer al jugador que maneja a la bestia, y esto no siempre es fácil porque esa otra persona, que no es una IA tonta, sabe que debe ir a por los otros jugadores, no a por el asalto. El trampero ha de encontrar y atrapar al bicho y el soporte debe ayudar un poco en todas las demás tareas, ya sean defender, identificar o atacar.

El equilibrio alcanzado con todos los personajes y todas las clases es una de las cosas que más me asombra de Evolve, aunque con los monstruos solo hayan alcanzado un punto cómodo cuando han rebajado los poderes del Espectro. Tras muchas horas jugando, creo, sin embargo, que jugar como el monstruo es más reconfortante, no solo porque tú y solo tú ganas o pierdes -muchas veces he perdido como cazador por un médico torpe-, sino también porque ganas a cuatro jugadores a la vez gracias a tus habilidades. Y ojo, que el monstruo no es fuerte de verdad hasta la tercera fase de su evolución, la cual rara vez se



///Aunque mantiene el tipo con desconocidos, Evolve está pensado para ser jugado hablando con amigos///



LO DEL DLC
A estas alturas de la película ya importa poco, pero el lío que se hicieron en 2K y Turtle Rock Studios con el DLC de Evolve hizo más daño del que en sí harían tanto contenido descargable junto. ¿Te pierdes mucho por no pagar por él? No, pero tampoco viene mal. Y esto es lo que en mi pueblo llaman una "respuesta gallega".

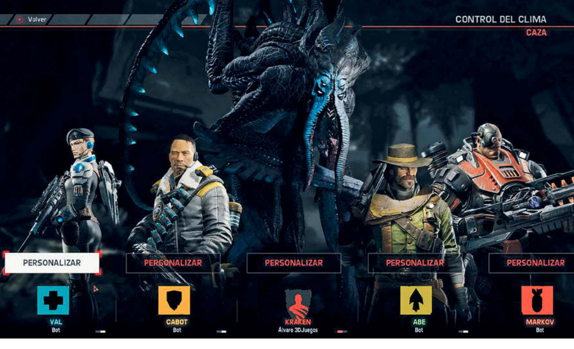
[↑] El Behemoth cumple la función de tanque y es lento, aunque se mueve por el escenario como una rueda gigante que lo arrasa todo y tiene un aguante que no es ni medio normal.

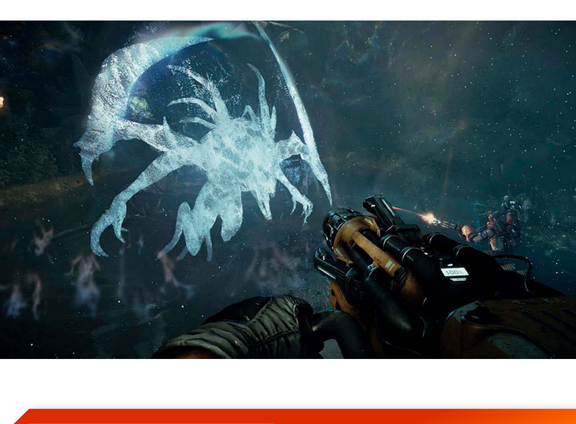
[→] Atrapar al monstruo en un terreno apropiado es tan importante como el hecho en sí de arrinconarlo.



alcanza porque siempre puedes dividir y vencer en la segunda. Lo dicho, el equilibrio de *Evolve* es algo que me gusta alabar incluso si otros lo critican. Yo solo criticaría la falta de modos realmente diferenciados o lo insulso que es el principal modo de juego que enlaza cuatro o cinco misiones diferentes que, por lo primero que digo, saben siempre bastante igual. Esto no quita que el modo caza, pese a ser siempre la misma propuesta, no sea siempre genial gracias a cómo toda la mezcla de cazadores, escenarios bien diseñados y equilibrio de miembros produzcan una experiencia emergente que acaba siempre siendo única.

Y aquí lo que venía a decir con que *Evolve* y yo entendemos el FPS igual: para mi un buen multijugador debe ser emergente, debe darte unas herramientas para crear una experiencia que sepa distinta cada vez que la juegas, incluso si las herramientas en sí están limitadas. Y pocos juegos a día de hoy hacen esto como *Evolve*. ¿El problema? Que no tengo amigos con los que convertir esa experiencia emergente en algo duradero y fiable, pues con desconocidos cada caza no siempre resulta provechosa. Sé que criticar a *Evolve* por no tener suficiente atractivo o buenos jugadores es injustísimo, y no quiero que toméis mi palabra por eso, pues la experiencia de juego es magnífica, la progresión de personajes es muy completa y equilibrada (aunque sé que a algunos no les ha gustado) y destila personalidad por todos lados.





90 GRÁFICOS
El CryEngine no solo es bonito sino que no pide demasiado PC para funcionar a pleno rendimiento. Si lo juegas en consola, lo mismo te digo: es bonito.

90 AUDIO
El doblaje español merece una mención especial, pues no se pierde ni una pizca del humor de ciertos personajes ni lo absurdo de algunas situaciones.

85 MULTIJUGADOR
Su fórmula cooperativa llega a funcionar incluso con desconocidos y la variedad de clases y de monstruos ayuda a alargar su vida más que los modos de juego.

80 DURACIÓN
Se echa de menos algo más de variedad en los modos de juego y la progresión es mejorable, pero su fórmula es tan sólida que se puede jugar hasta aburrirse.

90 JUGABILIDAD
Un esquema de 4vs1 bastante diferente, con personajes muy variados dentro de cada clase y envueltos en una jugabilidad emergente.

✔ Su cooperativo está muy equilibrado y meditado, y por ello es tan entretenido.
✔ No he tenido ni un solo fallo para conectar partida en PC.

✘ Todos los modos de juego se parecen mucho entre sí.
✘ Los DLC's son una puñeta.
✘ No poder jugar con amigos.

///Puede que Evolve esté teniendo/// un éxito muy comedido, pero su valor es innegable y sus errores más que asumibles, pues a cambio ofrece algo nuevo///



Bruno Louviers

Kirby y el Pincel Arcoíris

UNA BOLA DE CHICLE EN UN MUNDO DE PLASTILINA Y COLORES PASTEL

Nintendo siempre ha sido capaz de combinar muy bien el tono infantil de sus juegos con otros aspectos que llamen a los adultos, pero *Kirby y el Pincel Arcoíris* consigue eso y otra cosa nueva: hacernos ver cómo se plantea Nintendo un juego que es completamente táctil. Ahora que la compañía se va a meter en el tremebundo mundo de los juegos para móviles, es un gustazo comprobar de primera mano que se les da muy bien prescindir de los botones y usar una pantalla entre las manos para dar vida a uno de sus personajes más adorables y conocidos.

En esta ocasión, Kirby ha sido convertido en una bolita de plastilina y tiene que enfrentarse a los peligros del mundo rodando, pegando acelerones para golpear a los enemigos y montado sobre la línea que le marquemos con el susodicho pincel arcoíris. Moverle por el escenario es un gustico porque la respuesta es siempre rápida y los obstáculos o el límite de tinta arcoíris pueden jugarnos una mala pasada mientras intentamos recolectar todas las estrellas que se crucen por nuestro camino. No es que sea un juego difícil, todo lo contrario, pero las pantallas están vivas, animadas con un gusto soberbio dentro de esta estética de plastilina y la búsqueda de los objetos ocultos y de la mejor puntuación hacen cada paseo por los niveles una experiencia en sí misma. El control, sin embargo, puede fallar a menudo por culpa del grosor de la línea que trazamos y que Kirby no entienda bien la dirección en la que queremos movernos o alguna chorrada más, y aunque esto no es frustrante nunca, es molesto cuando un jefe te pone las cosas un poquito más difíciles y no estás hecho ni a que te puedan matar ni a que la curva dibujada con el pincel termine justo donde tú pensabas que lo iba a hacer.

Es un error que le perdonamos, no solo porque no esperamos a estas alturas que un *Kirby* sea un juego perfecto sino porque es parte de la experimentación. La experiencia afable de gráficos monos está ahí, pues, y esta vez la música acompaña un montón: la variedad de temas, lo pegadizos que son y el ritmo que transfieren a un juego de por sí muy y muy de no parar quieto hacen mucho por él. Una sorpresa que no esperaba de este juego, he de reconocer, como tampoco esperaba que me enganchara tanto a una fórmula tan básica. Obviamente, tiene sus cosillas, como saber cuándo usar el poder



Compañía: **Nintendo**

Desarrollador: **HAL Laboratories**

Género: **Plataformas Táctil**

Plataforma: **Wii U**

Jugadores: **1-4**

Texto: **Castellano**

Voces: **No**

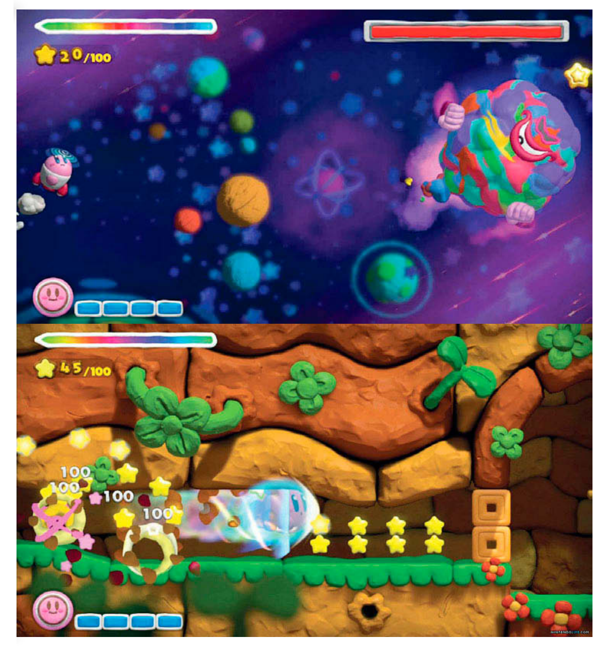
> ///Este Kirby es un ejemplo de lo bien que se le puede dar a Nintendo hacer juegos para móviles///

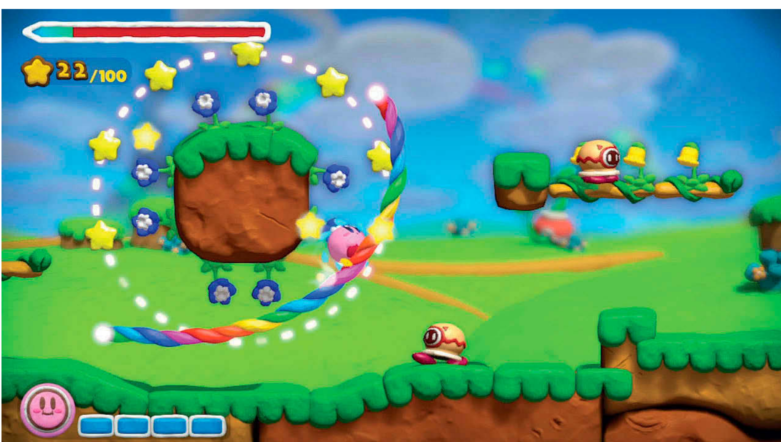




SOBRE EL MULTIJUGADOR Y LOS AMIIBO

Puedes jugar a este Kirby con hasta tres amigos más con su multijugador local, aunque no lo recomendamos: el juego es demasiado fácil con ayuda externa. Lo que sí está bien, si conseguiste en su día un amiibo de Kirby, Rey Dedede o Meta Knight, es poder usar una vez al día la ayuda fugaz de una de estas figuritas para hacer alguna locura dentro del juego. Está claro que los amiibo de Nintendo están aquí para quedarse y exprimir tu cartera hasta el último chavo.

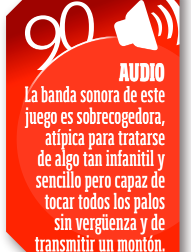




de la bola cargada gigante (se consigue cada vez que sumas 100 estrellas) para vencer a enemigos y conseguir puntos extra o para descubrir un secreto. También están las transformaciones, que están bastante encorsetadas a secciones fijas de un nivel y que no se pueden usar libremente como los poderes de otros *Kirby*, pero que sirven como pequeños oasis de variedad dentro del continuum de bola de chicle que hace tirabuzones en el aire. Luego está el modo multijugador, que detallo a la izquierda pero que no es gran cosa. Y luego están los extras, que alargan un poquito el juego una vez lo acabas con sus desafíos.

Algunos jugadores quizá echen de menos algo más de variedad en la aventura, pero tal y como es, *Kirby y el Pincel Arcoíris* es un buen juego con una estética y una música tan buenas y acogedoras que es imposible no quererlo. La jugabilidad quizá no esté pensada para sesiones de juego brutales de horas y horas, no solo porque se agota y porque lo mismo te pasas el juego en dos tardes; pero planteado como un juego de móvil, que creo que es lo que es; se disfruta una barbaridad y es una experiencia ligera que de vez en cuando nos pide el cuerpo. Es de estos juegos que merece la pena jugar en los ratos muertos, tirado en la cama antes de dormirte. Puede que todos estos razonamientos suenen a excusas para darle una buena nota porque me ha parecido un juego precioso, pero os aseguro que no es así. A veces hay que disfrutar las cosas con calma y Nintendo suele configurar sus juegos así. Que muchos le pidan a Kirby lo que no ofrece desde hace años es culpa suya.

85 GRÁFICOS
La plasticidad de la plastilina con la que está hecho el juego es impresionante, como sus diseños. Lástima que jugarlo en el mando haga palidecer parte de su detallismo.



90 AUDIO
La banda sonora de este juego es sobrecogedora, atípica para tratarse de algo tan infantil y sencillo pero capaz de tocar todos los palos sin vergüenza y de transmitir un montón.

80 DURACIÓN
No es un juego excesivamnente largo y su poca dificultad no ayuda a alargar su vida, pero tiene bastantes extras con los que entretenerse una vez lo hayas acabado.

80 JUGABILIDAD
Manejar a Kirby no es todo lo preciso que nos gustaría, pero la propuesta únicamente táctil tiene sus aciertos y hace que el juego sea toda una experiencia solo por su control.

80 TOTAL
Un buen juego que prevalece sobre sus fallos y que nos hace tener esperanzas sobre cómo gestionará Nintendo sus juegos para smartphones pues los botones son prescindibles en esta aventura de Kirby.

✔ La estética de plastilina es genial.
✔ Una banda sonora alucinante y variada.
✔ Una jugabilidad diferente que aprovecha el GamePad.

✘ Los fallitos en el control.
✘ Tener que jugarlo en el mando estropea sus gráficos.
✘ No es el juego más exigente del mundo.

Eva Cid

Dark Souls II Scholar Of The First Sin

EL PRIMER PECADO EN SU VERSIÓN MÁS COMPLETA, Y MÁS ACCESIBLE

Scholar Of The First Sin es la reedición de *Dark Souls II* para la nueva generación, pero también una actualización gratuita de las versiones PC, Xbox 360 y PlayStation 3, aunque cada versión contiene una serie de novedades específicas. La actualización para estas ediciones viene en forma de parche, e incluye nuevos NPC's, nuevas descripciones de ítems, y reajustes de ciertos parámetros para balancear la experiencia de juego.

La reedición completa, que ha salido a la venta en PlayStation 4, Xbox One y PC, incorpora las novedades del parche, además de una serie de mejoras técnicas y de rendimiento, la ampliación del modo online, que ahora permite hasta seis jugadores en una sola sesión (cuatro en cooperación y dos más en PvP), y la inclusión de los tres DLC's publicados hasta la fecha y que conforman La Trilogía de las Coronas Perdidas: *Corona del Rey Hundido*, *Corona del Viejo Rey de Hierro* y *Corona del Rey de Marfil*. Los ajustes realizados suponen variaciones muy pequeñas a nivel individual, pero juntas confieren al título de From Software un aire renovado, y consiguen una experiencia de juego diferente y bastante satisfactoria, disfrutable incluso por quienes exprimieron la aventura original en su día.



Compañía: **From Software**

Desarrollador: **From Software**

Género: **Action RPG**

Plataformas: **PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360, PC**

Jugadores: **1-6**

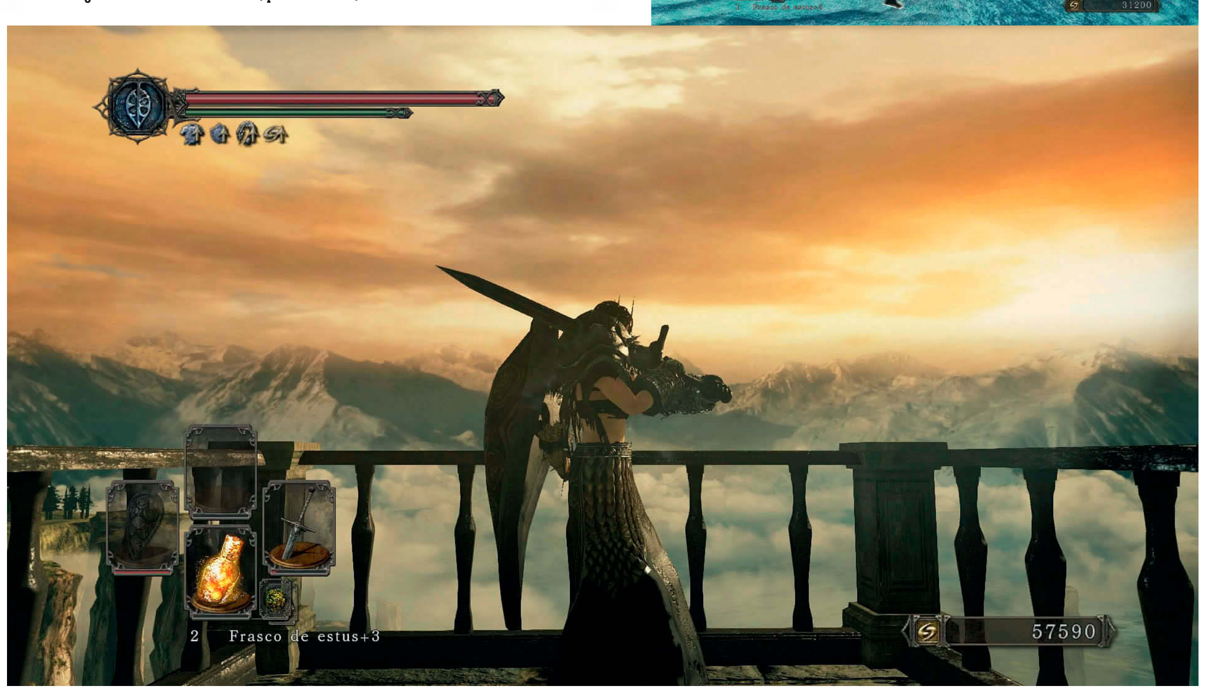
Texto: **Castellano**

Voces: **Inglés**

La mayor presencia de NPC's que se pueden invocar a las puertas de los jefes finales, así como el cooperativo de hasta cuatro jugadores simultáneos (que además funciona de maravilla), da un giro a la manera de enfrentar los combates y agiliza mucho el ritmo, lo cual le sienta fenomenal al título de la saga que más hincapié ha hecho en las funcionalidades online. En cuanto a los aspectos visuales, conviene recordar que *Dark Souls II* ya era un poco irregular, conjugando escenarios feos y técnicamente pobres, sobre todo los correspondientes al primer cuarto del juego, con otros muy ricos, en la segunda mitad de la aventura. El lavado de cara, por tanto, acentúa tanto esos problemillas técnicos y de diseño, como las bondades de las secciones más inspiradas. Lo que sí ha mejorado sustancialmente es la fluidez, algo de agradecer en un juego donde el más pequeño tropiezo puede suponer una muerte ridícula.

Un problema añadido es la durabilidad del equipo. El desgaste de las armas se produce en función del número de frames que permanecen en contacto con el cuerpo de los enemigos y objetos del escenario; por lo tanto, con la subida a 60 de la tasa de frames por segundo, las armas se desgastan mucho más deprisa en esta versión. Esto puede suponer una dificultad añadida y bastante injusta en las primeras horas de juego ya que, como suele ser habitual en la saga, son las más complicadas. No obstante, parece ser un problema temporal, ya que desde From Software han anunciado que será sub-

LA TRILOGÍA DE LAS CORONAS PERDIDAS:
A diferencia del juego original, el contenido descargable fue supervisado por el propio Hidetaka Miyazaki, y esto se nota. EL diseño de niveles, enemigos y jefes finales de todo el contenido descargable está un punto por encima de los diseños del juego, cuyo principal defecto era precisamente ése: la poca cohesión interna de los niveles, la nula cohesión entre unos niveles y otros, y un repertorio de jefazos bastante descafeinado. Por fortuna, La Trilogía de las Coronas Perdidas es, probablemente, lo más Souls de Dark Souls II.

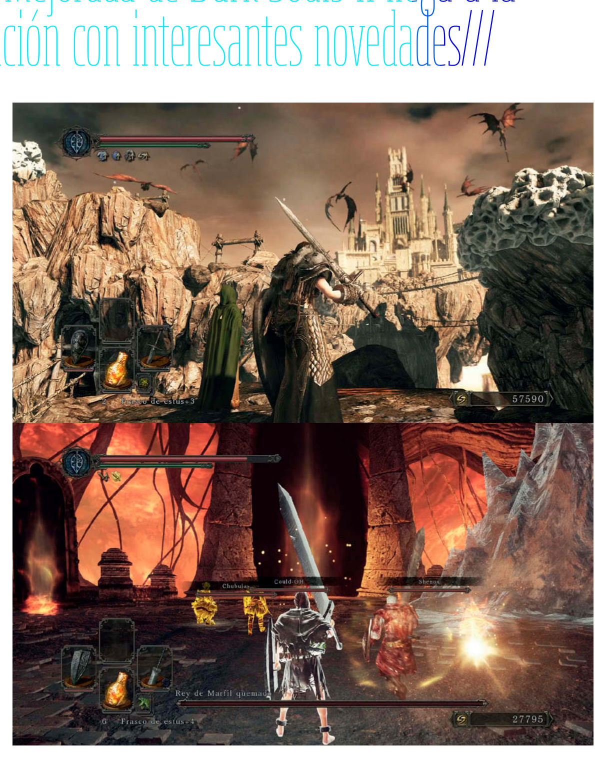


sanado lo antes posible con un parche. Uno de los mayores aciertos, junto a las novedades en el modo online, ha sido la recolocación de enemigos y de algunos personajes secundarios por los escenarios. En el caso de los primeros, parece que ahora su presencia y distribución tiene más sentido en relación al lugar en el que están ubicados, y fuerzan aproximaciones diferentes a cada zona o segmento. En general, da la sensación de que las modificaciones están pensadas con cuidado, más allá de mover tres cuatro piezas de sitio. Hay detalles muy bonitos, como los soldados huecos golpeando el cuerpo inerte de los gigantes en la fortaleza, algo que enlaza directamente con la trama. Todo esto le viene fenomenal al jugador veterano, que casi debe volver a aprender a jugar a *Dark Souls II*.

En conjunto, *Scholar of the First Sin* es un título superior al original. Pese a que arrastra algunos defectillos inherentes a *Dark Souls II*, como ese feísmo visual y esa poca cohesión estructural, y pese a que añade otros como el desgaste acelerado del equipo, incorpora las suficientes novedades como para redondear aún más lo que ya era una experiencia de juego magnífica.

///La versión mejorada de Dark Souls II llega a la nueva generación con interesantes novedades///





[↗] La Atalaya del Dragón sigue siendo una de las localizaciones más impresionantes de la saga. Transmite a la perfección la insignificancia de nuestro papel en el universo del Dark Souls II.

[→] El multijugador online funciona como un tiro y es capaz de proporcionarnos algunos de los momentos más memorables de cualquier juego cooperativo actual.



70 GRÁFICOS El conjunto cumple aun con ciertos altibajos. Pese al cambio generacional, sigue siendo un juego muy bonito .

70 AUDIO La banda sonora del juego original pasa totalmente desapercibida, mientras que la del DLC es excelente.

95 MULTIJUGADOR Épico, impecable, divertidísimo. Los modos online, tanto el cooperativo como el PvP, son casi inagotables.

90 DURACIÓN Obscena: exprimir el juego principal, el contenido extra, el online, la nueva partida + etc. puede llevarnos varios meses.

90 JUGABILIDAD Es un juego exigente, profundo, y tremendamente satisfactorio. El balance frustración/recompensa es casi perfecto.

90 TOTAL Se trata de una apuesta segura para los amantes de la franquicia, o para cualquiera que se sienta atraído por desafíos de cierta envergadura.

✔ La enorme satisfacción de superar los desafíos que plantea.
✔ El online, probablemente el mejor de toda la saga.
✔ La inclusión de los DLC's. Son brillantes.

✘ No es tan redondo como otros títulos de la casa.



José Luis Sanz

Ori and The Blind Forest

UNO DE LOS QUE HAY QUE TENER SI ALGUNA VEZ VIBRASTE CON UN PLATAFORMAS

Cuando Microsoft mostró en el E3 de 2014 las primeras imágenes de *Ori and The Blind Forest* como abanderado de ese ID@ Xbox, todo el mundo (con unos cuantos años a sus espaldas) soltó un suspiro de alegría, por lo que tenía el título de Moon Studios de viaje al pasado.

Y ahora que lo tenemos entre nosotros, no podemos más que alegrarnos de que con los tiempos que corren, alguien tenga los arrestos de jugársela con un título que en los 90 hubiera sido considerado un alumno aventajado. Una especie de lectura futurista de *Whirlo*, aquel héroe de Namco que en SNES era la consagración de un género que dio sus frutos justo antes de la colonización 3D poligonal de PSone, Saturn, 3DO y demás hijos del RISC y de "lo multimedia".

Ori and The Blind Forest es además un paseo por los lugares más comunes de este género y en el que, para triunfar, no solo hay que contar con las plataformas más altas y profundas, sino con los personajes mejor diseñados. Porque recordemos que gran parte del éxito de un título así no está tanto en el escenario que nos rodea como en el protagonista.

Es algo algo parecido a lo que le dijo Yoda a Luke hablando de este tipo de juegos: "Mi aliada es la Plataforma y una poderosa aliada es; de los saltos es la creadora, profundos los hace, su esencia nos rodea a todos y nos une". *Ori* hace algo parecido ya que le da a su protagonista todo el poder de lo que ocurre en pantalla, cosa que nos transmite a través del pad: el control es sencillo, suave, intuitivo y nos entrega, con justificante de lectura, el mensaje de que cualquier cosa que queramos hacer podremos llevarla a cabo.

Esto suele ser un sello definitiorio que separa a los grandes de los mediocres plataformas. La precisión, que podamos confiar en nuestros millones de horas de vuelo (desde los 90) a los mandos de estos juegos y que casi cerrando los ojos seamos capaces de ir pulsando con la cadencia correcta ese mítico botón de salto: ¡pam, pam, pam y pam! Pero en *Ori* hay más.

Compañía: **Microsoft**

Desarrollador: **Moon Studios**

Jugadores: **1**

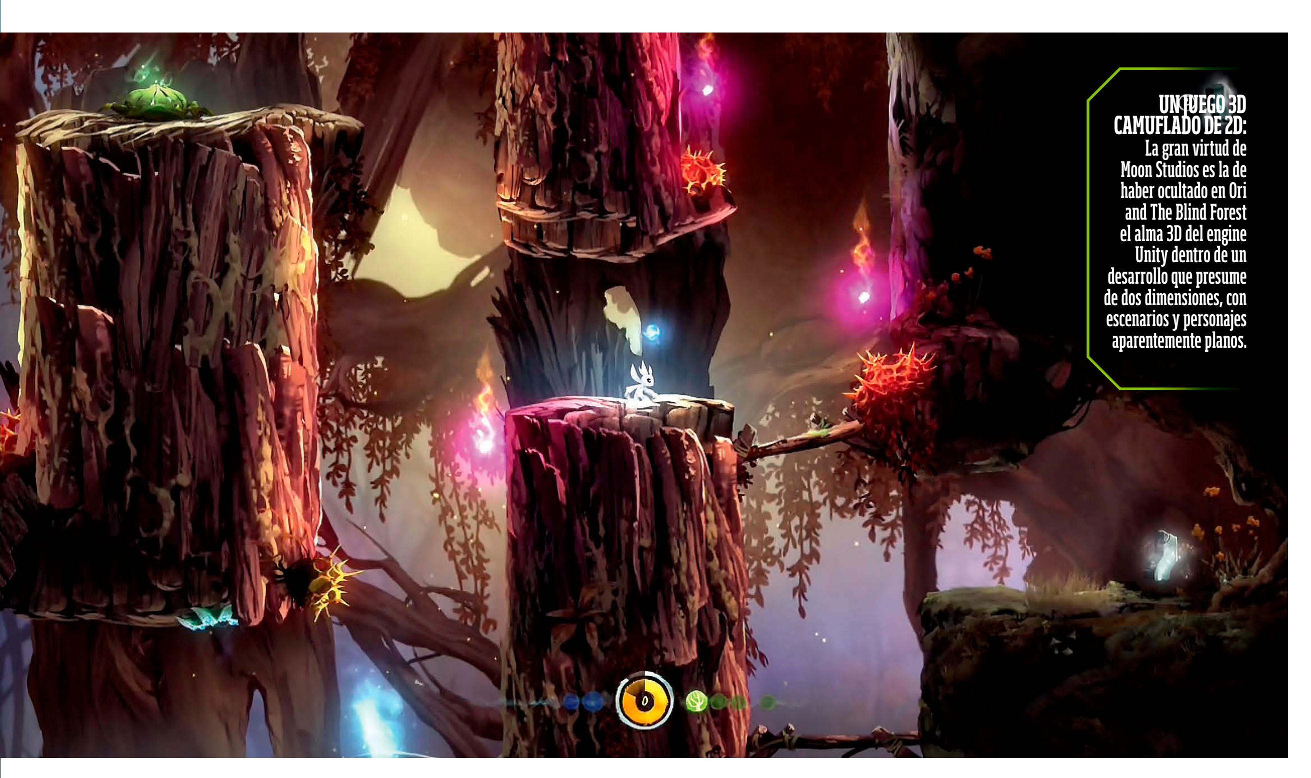
Plataformas: **PC, Xbox One**

Jugadores: **1**

Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano**

[←] Ori and The Blind Forest no se complica la vida pretendiendo inventar la pólvora: sus plataformas huelen a nuevo pero con ese barniz que dan los años.



UN JUEGO 3D CAMUFLADO DE 2D: La gran virtud de Moon Studios es la de haber ocultado en Ori and The Blind Forest el alma 3D del engine Unity dentro de un desarrollo que presume de dos dimensiones, con escenarios y personajes aparentemente planos.

///A Ori and The Blind Forest se le notan las ganas de pasar a la historia///

Tendremos también disparos y aquí viene la innovación: poderes que nuestro protagonista va aprendiendo a medida que se abren nuevas porciones del mapa. En este punto habrá opiniones para todos los gustos pero, sin duda, quien suscribe sigue prefiriendo cómo nos ofrece nuevos artilugios *Metroid* (o *Zelda*) a cómo lo resuelve *Ori* con sus habilidades "roleras". Llamadme carca si queréis, pero en un título como este quiero que alguien me diga "¡eh!, toma este objeto y equípalo para seguir", en vez de obligarme a entrar en un menú y gastar puntos de habilidades del que no me suelo acordar.

Obviamente, nada de esto lastra *Ori and The Blind Forest*, ni le quita méritos porque es muy difícil hacerlo cuando se tienen tantas ganas de pasar a la historia. Moon Studios ha dibujado un juego que parece claro que solo podría funcionar en una "next-gen" a pesar de que su sencillez es abrumadora. El oropel con el que lo han pintado es parte de esa magia, de unas animaciones que huelen a papel cebolla, composiciones orquestales (intermitentes) épicas y todo el "glamour" de un género que estaba pidiendo a gritos un referente en el nuevo siglo.

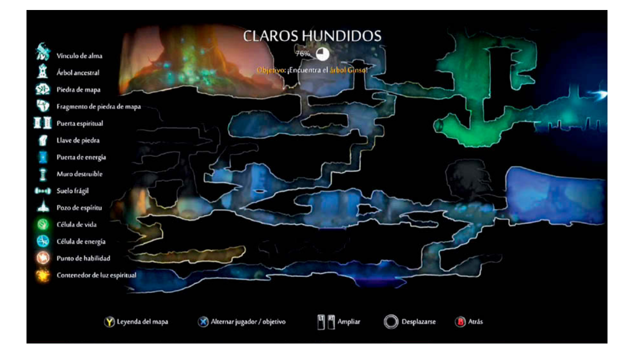
Ori and The Blind Forest es una gran noticia. Sobre todo si tienes una Xbox One y sabes disfrutar del placer de jugar con un plataformas de los de antes... pero con modos y usos de ahora.

[↗] **La historia del juego es uno de sus puntos fuertes, con algunos pasajes ciertamente duros que van metiendo al jugador en un mundo con aire de pesadilla.**

[→] **El juego no es secuencial e iremos y volveremos por los mismos sitios muchas veces, accediendo a otros mapas tras aprender nuevas habilidades.**

[→] **Mover objetos, saltar, disparar, agarrarnos a salientes... Ori es un viaje por los conceptos más clásicos del género.**









86 GRÁFICOS
Es su aspecto más destacable, sobre todo si tenemos en cuenta que usa un engine como Unity. Es el principal reclamo de un juego que entra por los ojos.



78 AUDIO
Su banda sonora no es constante en calidad pero se adapta bastante bien a lo que ocurre en pantalla. Eso sí, tiene momentos sinfónicos realmente reseñables y épicos.

72 DURACIÓN
No es excesivamente largo y su sencillez juega en contra. A pesar de eso, las horas que nos dura son una auténtica delicia aunque con altibajos en su dificultad.

80 JUGABILIDAD
Se disfruta por la sencillez de sus planteamientos, plataformas y saltos, y porque recupera un viejo género al que le pone ciertos toques de actualidad.

80 TOTAL
Seguramente no compraremos una Xbox One porque Ori and The Blind Forest esté en la consola de Microsoft, pero puede convertirse en una visita obligada si ya la tenemos. Notable.

- ✔ Apartado artístico muy trabajado.
- ✔ La completa evolución del personaje.
- ✔ Posee lo mejor de los plataformas de los 90.

- ✘ El apartado de rejugabilidad no es está muy trabajado.
- ✘ Tiene fases muy planas y sin movimiento.

Marcos "The Elf" García

Resident Evil Revelations 2

TRAMA EPISÓDICA, JUEGO COOPERATIVO Y LATIDOS DE RESIDENT EVIL

El primer *Revelations* marcó las pautas para jugar y entender la saga de forma diferente. La trama episódica, el baile de parejas y su variado desarrollo daban como resultado un título intenso y atractivo, que entrelazaba de forma más que correcta elementos clásicos y otros de nuevo cuño. *Revelations 2* mantiene lo aprendido pero sabe potenciar valiosas señas de identidad de la serie como rodearse de un argumento más inaprensible, escenificar una ambientación más oscura o regalarnos un compendio de sensaciones más equilibrado y vibrante de acción, exploración, puzles y puro survival horror.

La atmosférica melodía inicial de la serie *Revelations* y las citas de la Metamorfosis de Kafka sirven de preludio perfecto para lo que se nos viene encima, intro a la vieja usanza tecnológica incluida. La trama principal de *Revelations 2* está dividida en cuatro episodios dobles, todos comienzan con Claire Redfield y Moira Burton para dar paso al curioso pero bien compenetrado binomio formado por Barry Burton y Natalia Korda. El ingrediente cooperativo queda patente desde el primer instante, rodeando al juego de una reconfortante sensación de estar siempre acompañados. Esta experiencia podremos vivirla alternando entre protagonistas constantemente o compartirla offline con otro jugador. Mientras Claire reparte plomo, Moira busca valiosos ítems y deslumbra enemigos con la linterna. En el otro bando Barry adopta su clásico papel protector y Natalia descubre presencias con sus poderes sobrenaturales, por ejemplo.

Desde el minuto uno nos enfrentamos a un *Resident Evil* más oscuro, frío y distante que el anterior *Revelations*, que poseía un efectismo más pulcro. Colonia Penal, Contemplación, Juicio y Metamorfosis -cada uno de los capítulos principales- nos guían por un entramado audiovisual y sensitivo que por momentos nos devuelve a grandes pasajes de la serie, e incluso colapsa con artificios lúdicos más habituales en *Silent Hill*, como su herrumbre y exage-



Compañía: **Capcom**

Desarrollador: **Capcom**

Género: **Survival Horror**

Plataformas: **PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360, PC**

Jugadores: **1-2**

Texto: **Castellano**

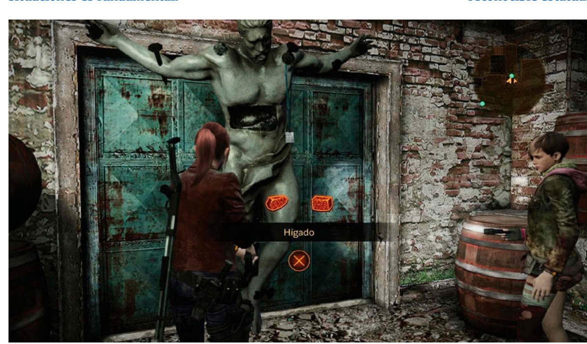
Voces: **Castellano**





[←] Al final del primer capítulo de Burton y Natalia tendremos que sufrir un poco en la zona del aserradero. La cooperación entre ambos personajes en este tipo de situaciones es fundamental.

[↓] En el episodio 3 tendremos que enfrentarnos a numerosos puzles, casi todos bastante sencillos, como el de encontrar dos partes del hígado de esta reconocible estatua.

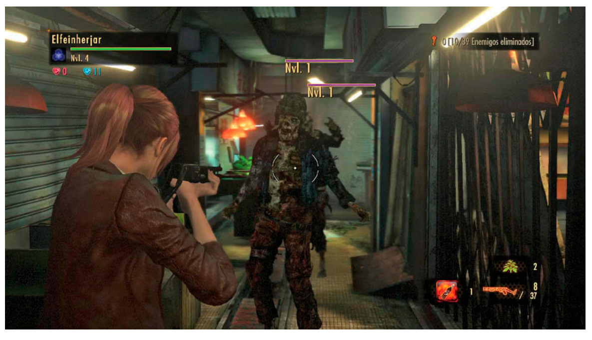


[↑] En el pueblo pesquero del segundo capítulo viviremos situaciones de tensión y tormento. Claire y Moira tendrán que explotar al máximo sus capacidades cooperativas para salir vivas de este enclave que, por momentos, recuerda al famoso poblado infernal de Resident Evil 4.

///Desde el minuto uno nos enfrentamos a un Resident Evil más oscuro, frío y distante que el anterior Revelations///



[↑] Los efectos de iluminación están más que logrados en Revelations 2, todo tiene el grado de información lumínica justa para que nos sintamos incómodos. Así será durante todo el desarrollo pero alcanzará mayor protagonismo en el interior de cierta mansión...



[↑] El ya popular modo Asalto vuelve a convertirse en el complemento perfecto de la trama principal. Es tremendamente divertido, ofrece centenares de misiones y la posibilidad de jugarlo en cooperativo tanto offline como online. Si lo pruebas caerás rendido a sus pies...

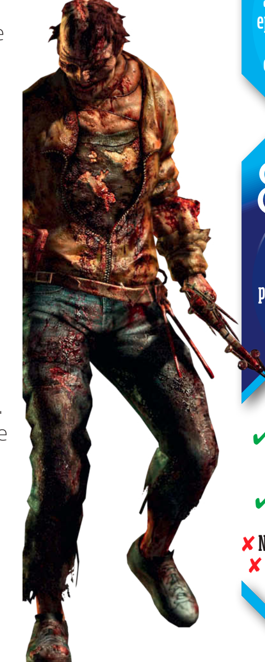
DESCUBRE TODA LA HISTORIA CON LOS EXTRAS

Los cuatro episodios básicos de Revelations 2 no cuentan todo lo que debemos saber sobre su inquieto desarrollo... Para descubrir qué pasó en determinado momento con Moira Burton o conocer al alter ego de Natalia Korda lo mejor es no perderse los curiosos capítulos cinco y seis.

rada oscuridad, o las situaciones límite de *Outlast*. Incluso hace acto de aparición un amenazante desfiladero, cerca del final, que parece extraído del mismísimo *Dark Souls*. Pero *Revelations 2* no olvida su magnífico legado, es un *RE*, y eso también significa el gusto por las llaves, los engranajes, los interruptores o las torres de comunicación. Los escenarios irán saliendo a nuestro encuentro, variados y envolventes: la colonia penal, bosques, aserraderos, una ciudad fantasma, las alcantarillas, un pueblo minero y alguna que otra sorpresa... Todos bien equilibrados, con las dosis necesarias de acción, survival horror y puzles (de esos clásicos que tanto nos gustan), además de los bosses correspondientes. Un mapeado global que alcanza cuotas de ambientación y pesadumbre más que notables y que ofrece la sensación justa de libertad que necesitamos.

Un argumento, más inspirado, también pone de su parte para crear el necesario amasijo entre juego y jugador, gracias principalmente a su desarrollo episódico y al factor pareja cooperativa tan logrado. El resultado es un muy buen *Resident Evil* que nos llevará más de doce horas completar, y repetir seguramente algunos capítulos, para disfrutar con el ansiado y expansivo Good Ending. Pero si queremos captar la experiencia *Revelations 2* completa, no podemos perdernos los dos episodios extra de Moira y Natalia -aclaran y complementan muchas cosas-, las toneladas de Extras (Recompensas, Desafíos, Galería...), y ese modo Asalto, que sí se puede disfrutar online, y que es una auténtico monumento a la jugabilidad. Sin olvidarnos de las 27 habilidades por potenciar o los secretos que oculta (medallas, símbolos, dibujos y larvas).

Hay sagas que siempre deben estar entre nosotros y *Resident Evil* es una de ellas, aunque las últimas entregas no sean tan puras y clásicas como en sus orígenes. Son totalmente necesarias, es como hacer un alto en el camino, mirar alrededor y percibir esa cálida sensación de que seguimos estando bien acompañados.





80 GRÁFICOS
Puro sabor Resident Evil, con animaciones de antaño y texturas de media distancia. Sobresalientes efectos de iluminación.



85 AUDIO
La melodía principal es brillante. La BSO se adapta perfectamente a las situaciones del juego. El sonido ambiente te envuelve.

78 MULTIJUGADOR
El modo cooperativo de la campaña principal es solo offline, una pena. Afortunadamente el modo Asalto permite también online.

85 DURACIÓN
Completar los cuatro episodios nos llevará más de 12 horas. Si sumamos los capítulos 5 y 6, los extras y el longevo modo Asalto...

88 JUGABILIDAD
Es imposible resistirse a su adictivo desarrollo episódico, al vertiginoso argumento y a los bien equilibrados elementos cooperativos.

85 TOTAL
Es un Resident Evil y eso significa acción, aventura, sustos, exploración y puzles marca de la casa. Desprende ese sabor añejo tan especial.

✔ Puro sabor Resident Evil en casi todo.
✔ La cooperación entre las parejas protagonistas.
✔ Los dos finales.
✔ El adictivo modo Asalto.

✘ No hay online en Campaña.
✘ La calidad de las texturas a corta distancia.

Bruno Louviers

The Legend Of Zelda Majora's Mask 3D

SOLO EL TIEMPO PODÍA HACER JUSTICIA AL ZELDA MÁS OBSESIONADO CON EL RELOJ

No son pocos los grandes nombres de la historia que han vivido bajo la sompra de alguien o algo que ellos mismos pensaban o que su sociedad concebía como por encima de sí. Y aunque no siempre la historia es justa con estas figuras, el tiempo muchas veces pone a cada uno en su lugar. Por ello, a día de hoy cada vez más personas saben de la genialidad e invenciones de Nikola Tesla y de las turbias maniobras comerciales de Thomas Edison. Afortunadamente, *Majora's Mask* no ha tenido que esperar un siglo, como Tesla, para ver reconocido su mérito en comparación con la figura que siempre le ha hecho sombra y que se suele encumbrar, *Ocarina Of Time*. No quisiera adelantar acontecimientos, pero servidor considera al juego de las máscaras como el mejor *Zelda* jamás hecho, pero en lugar de dejarme llevar por la pasión, mejor voy a ser comedido y a decir, simplemente, que esa dimensión tan importante en la franquicia que me toca tratar, el tiempo,



Compañía: **Nintendo**

Desarrollador: **Nintendo, Grezzo**

Género: **Aventura**

Plataforma: **3DS**

Jugadores: **1**

Texto: **Castellano**

Voces: **No**

los ha convertido en semejantes ahora que *Majora's Mask* tiene una remasterización para Nintendo 3DS.

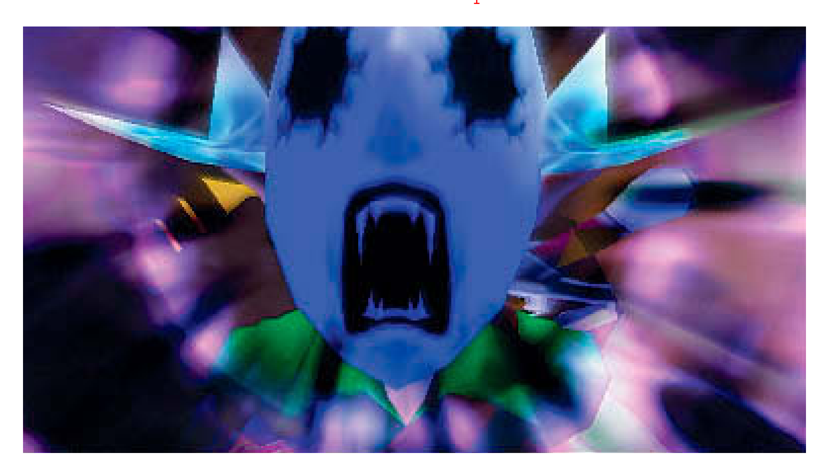
¿Y qué le hace superior a mi parecer? De nuevo, la dimensión del tiempo. A diferencia de otros *Zelda*, donde se salta de una edad a una más avanzada o pretérita o de una estación a otra, en *Majora's Mask* el tiempo es tan importante como conseguir el arco, que no te vacíen el contador de corazones o atacar con la espada. De hecho, lo es más, pues los tres días –que en realidad son 72 minutos sin hacer cambios con las melodías secretas de la ocarina– que tiene Link para salvar al mundo condicionan a dónde puede llegar con cada ciclo, a cuántas personas puede ayudar o si merece la pena seguir más adelante y empezar una nueva sección del juego o volver al primer día y empezar de cero para no sentir la presión del cielo, de esa luna maldita a punto de caer sobre los habitantes de Termina y "terminar" con sus problemas. Y son estos personajes con nombre, horarios y problemas asombrosamente reales los que dan vida al juego y los que canibalizan toda la experiencia, no solo porque a través de ellos y de solucionar sus vidas durante el ciclo presente conseguimos máscaras o piezas de corazón, sino porque la simple observación de sus vidas es un entretenimiento en sí mismo. Observar a las gentes, los detalles del mundo y cómo todo tiene vida es algo propio de los *Zelda* y de los juegos de mundo abierto, pero pocas veces todo consigue estar tan bien hilado como *Majora's Mask*, que os recuerdo es un juego del año 2000.

Tantas historias llevan sin remedio a extraer toda clase de significados de la experiencia, algo que también encumbra al juego. Desde las teorías que apuntan que Termina es un purgatorio personalísmo de Link como héroe hasta las que hablan de un sueño en el que lidia con las cinco fases del duelo tras perder a Navi en *Ocarina Of Time*, *Majora's*





///Majora's Mask ha vivido demasiados años bajo la sombra de Ocarina Of Time, pero eso se acabó///





[↑] Skull Kid sigue siendo uno de los antagonistas más emblemáticos de la saga pese a solo haber aparecido en este juego y su complejidad y carisma radican en que te puedes identificar con él pese a ser solamente un pelele de un ser maligno.

Mask ha conseguido cautivar por cómo su oscuridad lo impregna todo tanto como el tiempo. Link se transforma con las máscaras de los muertos que no ha podido salvar y reinicia un mundo que sufre para salvarlo, incluso si eso significa deshacer el trabajo ya resuelto en el anterior ciclo de tres días.

Como si viviera en un cruel Día de la Marmota, tanto Link como el jugador ven que sus heroísmos de Ulises no sirven de nada porque también tienen que hacer de Penélope y deshacer todo lo bueno que han hecho por las personas del mundo al reiniciar un nuevo ciclo de tres días. Conseguir una máscara con la que salvar el mundo o conseguir una pieza de corazón nueva es más importante que resolver la papeleta a Kafei u otros afligidos por Skull Kid, ¡qué manera de decir que el fin justifica los medios!

Es esta tristeza heroica con la que trabaja *Majora's Mask* y que no para de desarrollar en cada una de sus nuevas zonas la que lo hace tan buen juego y el mejor *Zelda*. Pero también es la base de la que parte el último y más importante de sus mensajes: tras la aventura, las personas, la colección de máscaras y los jefes, lo que hay es una reflexión sobre la propia saga y el propio Héroe del Tiempo. Ningún otro *Zelda* nos mete tanto en la piel de Link y en las consecuencias de su misión sobre el mundo.

Recuperar *Majora's Mask* en 3DS es un acto de justicia, la mejor manera de separarlo definitivamente de *Ocarina Of Time* y de poder profundizar con más facilidad en su mensaje y sus historias ahora que más gente entiende que un videojuego es más de lo que parece.

95 GRÁFICOS
Gráficamente, es todo un remake, y los cambios han sido hechos con mucho respeto y sin alterar el aspecto tétrico y decadente del mundo de Termina. Y el efecto 3D no es horrible.

95 AUDIO
Las melodías de la ocarina resuenan con la belleza que recuerdas porque las canciones originales no han sido prácticamente alteradas. Diríamos que son las mismas que en N64.

90 DURACIÓN
Puede que no tenga tantas mazmorras al uso como otros Zelda, pero encontrar todas las piezas de corazón y todas las máscaras ocupa sus buenas 20 horas de partida.

97 JUGABILIDAD
Un juego revolucionario, incluso como remake. La mecánica del ciclo de tres días condiciona cómo funcionas con el juego y te obliga a organizarte sin margen para el error.

95 TOTAL
Como ya hemos dicho muchas veces en el texto principal, es un juego revolucionario, con una profundidad que asombra aún a día de hoy y lleno de sensaciones que pocos videojuegos exploran.

✔ Muy completo, entretenido y profundo.
✔ Su valor se admira más con 30 años que con 15.
✔ El lavado de cara es respetuoso y los cambios en el Zora y algunas misiones secundarias no le han hecho daño alguno.

✘ No tener New 3DS para jugarlo con cámara libre.

Lázaro "Doc" Fernández

Dead Or Alive 5: Last Round

LA ENTREGA DEFINITIVA DE LA SAGA LLEGA A LA NUEVA GENERACIÓN

Siguiendo los reiterativos pasos de un grande del género como *Street Fighter IV, Dead Or Alive 5* llega hasta su tercera y, al parecer, definitiva versión, con más personajes, modos de juego y opciones, y presentando la que sin duda es su novedad más significativa: la llegada de la saga a la nueva generación. La salida de Tomonobu Tagaki del Team Ninja pareció pasar factura a la saga *Ninja Gaiden*, que vio mermada su dificultad y ampliado el espectro de aficionados al que iba dirigido (las anteriores entregas parecían la versión ninja de *Bloodborne* por su dificultad), pero *Dead Or Alive* no ha perdido ni un ápice de su atractivo para aficionados a la lucha... El principal problema que le encontramos es que tampoco ha ganado nada con el salto a la nueva generación, pero de eso hablaremos un poco más adelante.

Last Round es el *Dead Or Alive* definitivo: los 32 personajes jugables de Ultimate, entre ellos los cuatro más carismáticos de la saga *Virtua Fighter* (que encajan en *DOA* casi mejor que en la saga de Sega), dos nuevos luchadores (Raidou y Honoka), modos historia, online, tag team, foto, entrenamiento... La carencia casi total de títulos del género en la actual generación (su única competencia en la actualidad es *Mortal Kombat X*), convierte a *Last Round* en una compra obligada para aficionados del género, aunque la calidad jugable es excusa más que suficiente para hacerse con él.

Y nos referimos al apartado jugable porque gráficamente es realmente difícil diferenciar entre las versiones de PS3/360 y las de PS4 y Xbox One: sus características más destacables son su resolución 1080p, un framerate de 60fps... y las mismas texturas, con la misma resolución, que en las versiones para la generación anterior. Team Ninja habla de haber utilizado un motor llamado Soft Engine que suaviza los cuerpos de los personajes... Y por lo que hemos visto en el juego, la única diferencia con respecto a PS3/360 es una nueva opción dentro de la configuración del movimiento de los pechos de las luchadoras.



Compañía: **Koei Tecmo**

Desarrollador: **Team Ninja**

Género: **Lucha**

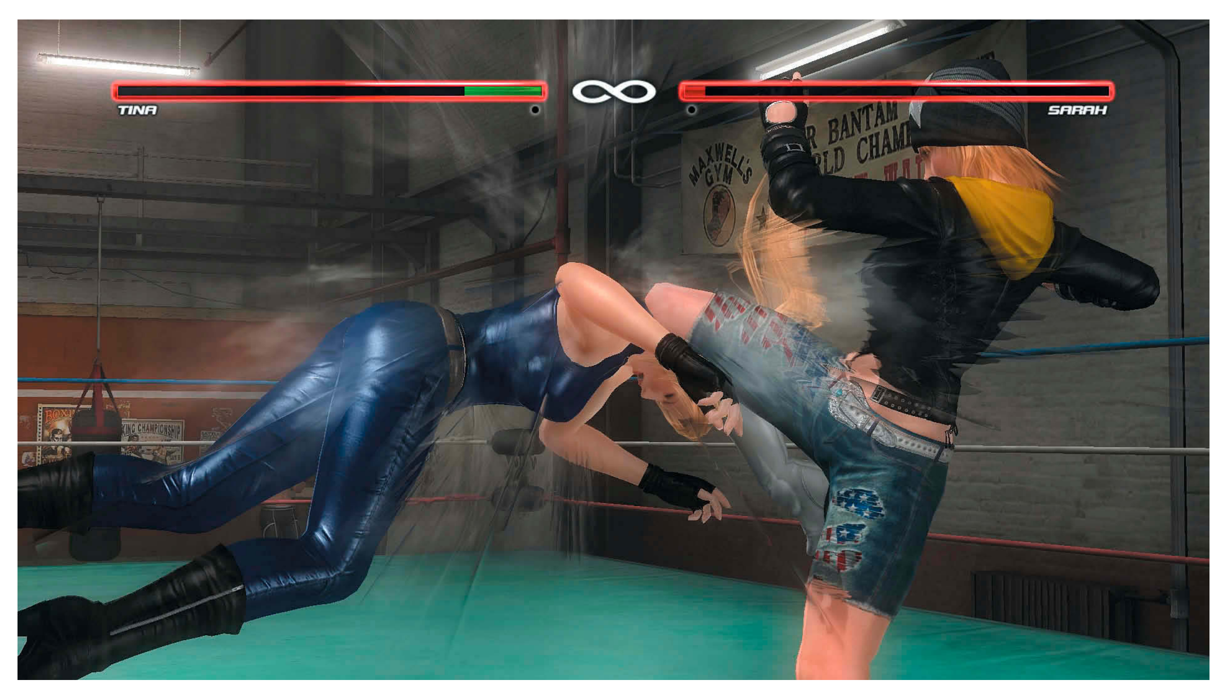
Plataformas: **PS4, Xbox One, PC**

Jugadores: **1-2**

Texto: **Castellano**

Voces: **Inglés/ Japonés**

Si no lo jugaste en la anterior generación, *Dead Or Alive 5: Last Round* es un título indispensable para cualquier aficionado a la lucha, no solo por ser el único bastión del género en su vertiente nipona disponible en PS4 o Xbox One, también por ser de los juegos de lucha más completos del mercado, con infinidad de modos de juego, una ingente cantidad de personajes y un sistema de lucha de lo más característico y cuyo principal elemento diferenciador es el mítico reversal. Combos aéreos, escenarios interactivos y con varios niveles, llaves múltiples, ataques potenciados... Los combates son una sucesión de ataques y reversals ejecutados a toda velocidad, una especie de vertiginoso "piedra, papel o tijera" en el que el perdedor se lleva un buen golpe en el mejor de los casos, un juggle y su





[←] Las grandes diferencias entre los personajes permiten a cualquier tipo de jugador sentirse como en casa. Ya seas un grappler empedernido o un luchador rápido, DOA tiene a un luchador adecuado para ti.

[↑] Las similitudes en el control entre Dead Or Alive y Virtua Fighter hacen que los personajes del título de Sega parezcan creados para la saga de Team Ninja. Encajan perfectamente en Last Round en todos los sentidos.

///Los personajes de VF encajan incluso mejor que en la saga de Sega///

consiguiente combo aéreo, con posible "despeñe" desde una parte alta del escenario o rebote contra Danger Zone en el peor. El título de Team Ninja completa su oferta jugable con modos de juego como el Tag Team, las tremendamente adictivas salas de juego on-line y hasta un modo foto donde podremos adoptar cualquier posición como espectador, en un combate donde elegiremos luchadores y escenario, y pausar la acción en cualquier momento para hacer la captura más picante y espectacular posible.

Aunque la saga empezó a la sombra de gigantes como *Virtua Fighter* y *Tekken*, *Dead Or Alive* ha alcanzado su madurez y Team Ninja demuestra que su retoño es uno más entre los grandes de un género que, con el lanzamiento de *Mortal Kombat X* y la aparición en un futuro muy próximo de *Street Fighter V*, está más vivo que nunca y parece evidente que seguirá dando juego en la actual generación tras su triunfal resurrección en la anterior.

TODO UN MUNDO DE POSIBILIDADES MÁS ALLÁ DEL VERSUS. Last Round recupera las opciones de juego ya incluidas en el Dead Or Alive 5 original, en el que podíamos protagonizar un modo historia que cuenta las vivencias de sus personajes más relevantes, participar en combates Tag Team, jugar online, hacer capturas de pantalla desde cualquier ángulo y a cualquier distancia de los personajes en el modo foto...





70 GRÁFICOS No hay apenas diferencia entre las versiones PS3/360 y PS4/One. Se echa en falta el uso de texturas de alta resolución.

85 AUDIO Una banda sonora de estilo Rock & Roll, poco destacable, ambienta los combates y las voces se pueden poner en inglés y en japonés.

86 MULTIJUGADOR Exige una buena conexión y cuesta encontrar a alguien, pero una vez lo haces, pasarás horas dando y recibiendo cera.

80 DURACIÓN El modo historia añade duración a un título cuya vida reside en sus opciones multijugador. Si juegas solo, no te durará mucho.



88 JUGABILIDAD Su característico desarrollo y sistema de control da para horas y horas de piques, sobre todo en el modo versus, off y online.

82 TOTAL La saga ya se ha ganado un hueco junto a SF, Tekken, VF... Muy completo y con una jugabilidad muy original, aunque echamos en falta mejoras gráficas.

✔ El sistema de juego y de control, con sus reversals.
✔ La inclusión de varios personajes de Virtua Fighter.
✔ Posee multitud de opciones de juego.

✘ Se echa en falta una mayor evolución gráfica con respecto a PS3/360.

In-house

Borderlands Una Colección Muy Guapa

LOS GOZOS Y LAS SOMBRAS DE PANDORA REMASTERIZADOS



Compañía: **2K Games**

Desarrollador: **Gearbox, 2K Australia, Armature**

Género: **FPS**

Plataformas: **PS4, Xbox One**

Jugadores: **1-4**

Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano**

[→] ¿Juegas solo? ¿Eres novato en Pandora y su luna Elpis? Empieza jugando con Axton (en Borderlands 2) y Wilhelm (en la Pre-Secuela). Son ejércitos unipersonales.

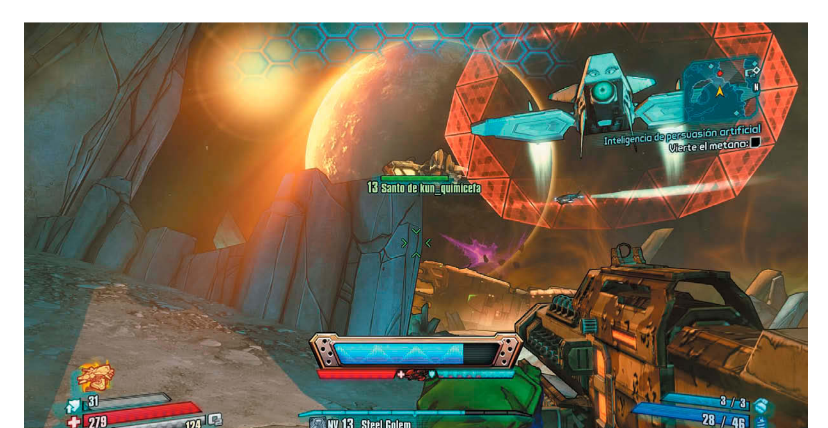
Poco más puedo decir sobre *Borderlands 2*: es uno de los juegos esenciales de la pasada generación, un ejemplo de manual de cómo dotar de contenido a un título, y más todavía de cómo utilizar la política de DLC en favor del jugador. Llevo jugando a sus distintas versiones y ampliaciones desde que aparecieron y, aunque cada contenido extra siempre ha sido bienvenido -incluso las pequeñas e intensas misiones de cazador de cabelleras-, nadie que sólo disponga del juego original sentiría que le faltaba algo.

Borderlands 2 es un combo entre *Diablo*, *Quake* y el humor marrón de *South Park*, ambientado en un entorno mitad *Mad Max*, mitad sci-fi loca. Un mata-mata que devolvió a los juegos de tiros su desvergüenza, su énfasis en matar mucho y muy fuerte con miles de millones de armas. Un juego en el que se combinaban un guión de carcajada limpia, un doblaje excelso para lo que son los videojuegos en nuestro país y una acción indiscutible, tanto en solitario como en un hermoso y nada intrusivo cooperativo (más cercano al de los *Souls*/*Bloodborne* de From Software que a los griteríos y niñatadas del panorama online genérico).

Por eso le doy la bienvenida a la mitad de la *Handsome Collection* (*Una Colección Muy Guapa* aquí): es *Borderlands 2* entero, con todas las misiones, pases, llaves doradas y rangos de cabronazo, pero con mejor pinta para todos, excepto para los jugadores de PC, que por eso no tienen una: para qué.

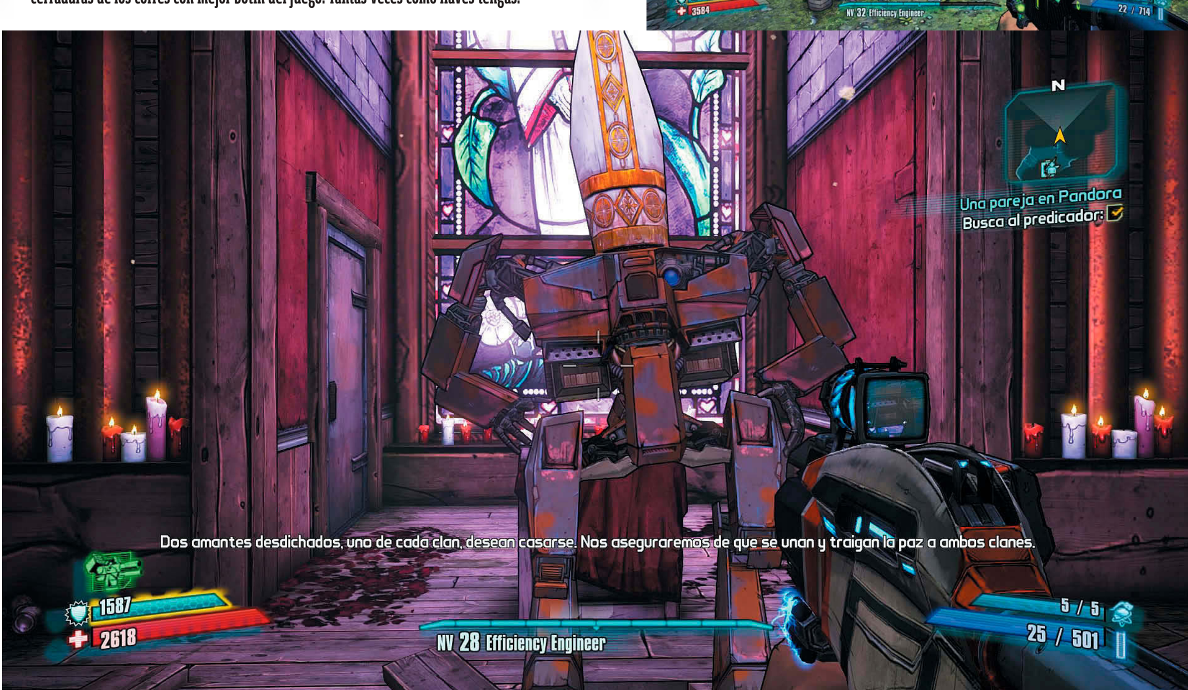
Porque la *Colección* lo único que pretende es que con el cambio de consola no dejemos de jugar. El trucazo de este inicio de generación para esquilmarnos a todos ha sido eliminar la retrocompatibilidad incluso como concepto y obligarnos a pasar por caja si queremos despejar el salón de máquinas viejas. Lo hemos visto con *Tomb Raider*, *Sleeping Dogs* y otros cuantos títulos que sustituyen con una frecuencia preocupante a lo que deberían ser los juegos nuevos que justifiquen la pasta que nos hemos dejado en una Xbox One o una PS4. Y sí, en el caso de *Borderlands 2* hay ventajas: mejores tiempos de carga, un cross-save que permite exportar personajes y rangos (que hay que reasignar desde cero) y armamento desde la consola pasada hasta la actual. También, sobre todo, un cooperativo en local más cómodo y sin los tirones que acompañaban a la pasada generación cuando la acción se ponía cazurra (nota: en *Borderlands 2* la acción se pone cazurra cada par de minutos).

Así que la *Colección* sirve para seguir jugando a algo a lo que llevaba metido un número infame de horas (y las que me quedan), pero con más brilli-brilli y disfrutando desde cero





TÍO, DÓNDE ESTÁN MIS ARMAS.
El cross-save es una gran idea, aunque los fanáticos del PC lloremos al habernos quedado fuera del asunto. Pasar un personaje de PS3 a PS4 -y de vuelta, si quieres seguir jugando en tu consola vieja- es un proceso engorroso (solo puedes exportarlos de uno en uno, y hay doce entre ambos juegos), pero a cambio Gearbox regala un montón de rangos de cabronazo y llaves de oro para los que den el salto. ¿Que qué son las llaves de oro? Las que abren las cerraduras de los cofres con mejor botín del juego. Tantas veces como llaves tengas.





75 GRÁFICOS
Ay, Unreal Engine 3, nos hacemos viejos. Borderlands 2 es un juego de la pasada generación y se nota. Pero va fluido.

84 AUDIO
Disparos y explosiones, excelente doblaje (no tanto en la Pre-Secuela) y technazo general porque, ey: esto es una rave de balas.

90 MULTIJUGADOR
Tiene el cooperativo más simpático del mundo: entra la gente, la silencias, matáis mucho y no pueden reventarte la partida.

96 DURACIÓN
Borderlands 2 es como un Disgaea: si dejas de jugar es porque te has aburrido o te has muerto, no porque le hayas sacado todo.

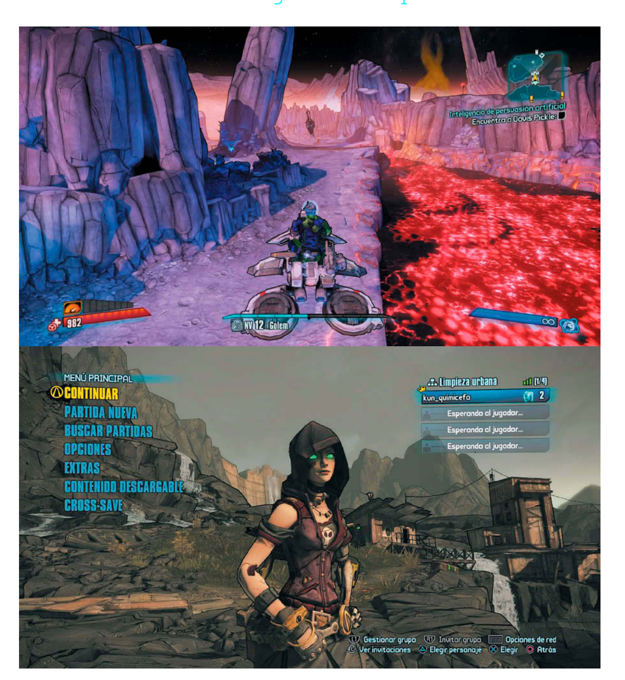
87 JUGABILIDAD
Mata, coge armas, mata más, sube de nivel, consigue mejores armas, mata mucho más, explora un poco (mientras matas)...

84 TOTAL
Borderlands 2 es casi perfecto, pero ya tiene años. La Pre-Secuela es otra historia. El conjunto no ofrece nada nuevo, salvo DLC de la Pre-Secuela.

✔ Borderlands 2 es gloria, siempre.
✔ Y su contenido extra.
✔ Anthony Burch escribe un guión memorable.

✘ Unreal Engine 3 está mayor. Y Armature ha metido bugs nuevos.
✘ La Pre-Secuela...

///Una colección de contrastes que engloba la brillantez de Borderlands 2 y la decepción de la Pre-Secuela///



[↖] Los vehículos de Borderlands 2/The Pre-Sequel se manejan como un lunes de resaca: tú quieres hacer algo preciso, pero tu vida está ocupada intentando no caerse por una cuneta. En el caso de Pre-Sequel no es metáfora: vas a morir más en acantilados que a manos de enemigos.

[←] Los personajes extra vienen incluidos en la colección, incluyendo a Paige, la Mecanomante, una de las mejores ideas de los DLC de Borderlands 2.

de todo el contenido extra. La compra sería a ciegas si la otra mitad del combo mereciese la pena, pero...

La Pre-Secuela casi sobra

No había tenido la desdicha de experimentar en mis carnes la *Pre-Secuela*. Sabía lo que era: un sacapasta rápido para aprovechar el tirón de *Borderlands 2* en el que Gearbox ponía el nombre y los desarrolladores de 2K Australia -disueltos tras el triple combo de *Bioshock Infinite*, *X-COM: The Bureau* y esta *Pre-Secuela*- la chicha. Pero ni en su versión más relumbrona logra salvar la cara: la *Pre-Secuela* agarra todo lo bello de *Borderlands 2*, lo tira por un barranco y le prende fuego. De principio a fin. Y con la desgracia de que cuenta con buenas ideas sobre el papel que, en la práctica, resultan negativas (empezando por una baja gravedad que ralentiza todo el juego, pese al salto "turbo"). Entre personajes carentes de ideas y un diseño tan vacío y aburrido que hay que jugar con una escafandra de paciencia, la *Pre-Secuela* sirve para una cosa: demostrar la vigencia de *Borderlands 2*. O para matar horas esperando que se convierta en un buen juego. Cosa que no sucede.

Bruno Louviers

Monster Hunter 4 Ultimate

LA MEJOR VERSIÓN DE LA CACERÍA SALVAJE DE CAPCOM



Compañía: **Nintendo**

Desarrollador: **Capcom**

Género: **Aventura**

Plataforma: **Nintendo 3DS**

Jugadores: **1-4**

Texto: **Castellano**

Voces: **No**

A estas alturas de la película, no nos cabe la menor duda de que *Monster Hunter 4 Ultimate* es el mejor de la saga. Incluso si pierde cierta gracia en algunos escenarios, en comparación con la anterior entrega, o en sus combates acuáticos, esta última versión es de lo mejor que ha hecho Capcom en la última década. Todo lo demás son ventajas: las nuevas armas son grandes añadidos, los nuevos monstruos son bastante originales, hay nuevos tipos de misión y, en general, la fórmula se ha pulido hasta hacerla casi accesible a un mayor público. Sigue siendo una experiencia ardua en la que es difícil lograr hasta la más pequeña de las victorias, pero así saben luego de bien, claro, y así de reconfortantes son los grandes combates luego.

No hace falta romperse la cabeza para saber cómo funciona este juego: eres un cazador, cazas monstruos, usas armas y armaduras y cada vez es todo más difícil, porque si no esto no sería un videojuego. A partir de estos principios tan básicos, *Monster Hunter*, y concretamente *Monster Hunter 4 Ultimate*, construyen algo bello, un conflicto del progreso del hombre en una civilización a medio camino entre lo vikingo y lo japonés pre-Meiji contra las bestias que habitan el mundo natural y que, o bien estorban, o son necesarios para fabricar nuevos materiales, herramientas, navíos o tus armas y armaduras. Puesto en perspectiva, es un juego implacable y muy poco consciente de los derechos de los animales, pero es condenadamente divertido de jugar, así que ¿qué más da lo que pueda pensar Greenpeace? Aquí hemos venido a matar un bicho inmenso y majestuoso para hacernos una coquilla con su frente. Y digo hemos porque si algo tiene de nuevo este juego es el multijugador online, que ya estaba en la versión de Wii U del anterior juego pero no en la de portátil. Ya no había excusas para no implementarlo, y de hecho, esta nueva característica es quizá lo que convierte este juego en el mejor de la saga.

Por lo demás, todo funciona como siempre: las misiones de aldea y gremio progresivas para matar enemigos

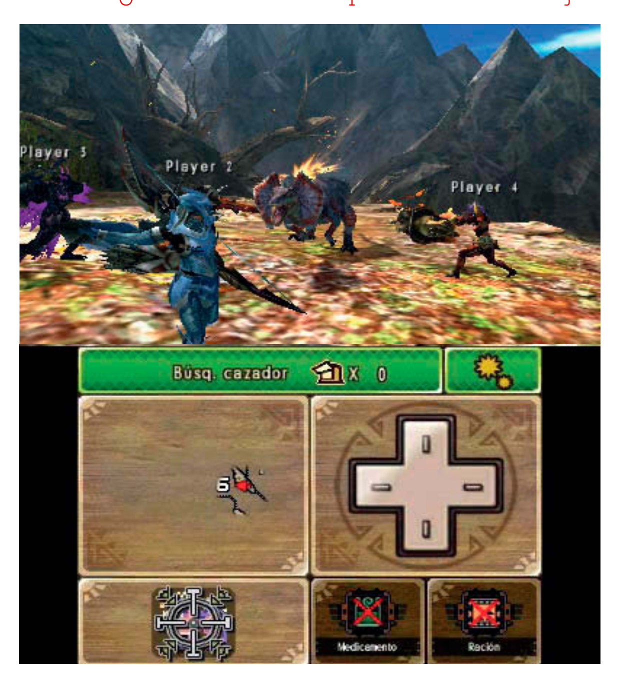


[→] La mecánica de salto sobre los monstruos es un añadido tramposo: parece muy efectivo, pero no siempre se puede hacer y buscar una oportunidad para llevarlo a cabo conlleva distraerse, algo que puede costar caro.

LA UNIÓN (Y LA NECESIDAD) HACEN LA FUERZA
Monster Hunter 4 Ultimate es mucho más amable con los recién llegados, pero cuando las cosas se ponen duras, en las misiones G y demás, es necesario pedir ayuda sí o sí. Os garantizamos que es prácticamente imposible, no solo por dificultad sino por tiempo material, resolver según qué misiones. Jugar con amistades o desconocidos es más sencillo que en los predecesores por el simple hecho de existir un multijugador online integrado y que funciona sorprendentemente bien y rápido. Pasados estos meses de su lanzamiento, rara es la misión que no tiene un par de expertos para echarte un cable.



///Hay que llevarlo siempre encima porque es muy fácil regresar a él, aunque no tanto dejarlo///

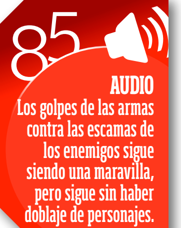


[↖] Las misiones en equipo casi parecen más un desfile de moda, con tanta armadura de colorines y tantas armas estrafalarias. La última moda es el calzón de Tigrex combinado con un chaleco de Rathalos.

[←] La pantalla inferior de Nintendo 3DS puede funcionar como cámara (si habilitas el módulo adecuado) o para mostrar la vida, la energía, los objetos o lo que te dé la gana, que para algo es configurable.

y conseguir equipo son un buen calentamiento para las posteriores misionazas de alto nivel con amigos; aunque esta vez hay un nuevo factor a tener en cuenta, las expediciones, en las que se cazan monstruos en escenarios aleatorios y que permiten conseguir equipo único que hay que tratar de una manera especial. Sin duda, mi inclusión favorita por aquello de que permiten atajar un poco a la hora de conseguir cierto equipo avanzado.

Las expediciones, la verticalidad de los escenarios y poder llevar dos acompañantes felinos transmiten perfectamente esa sensación de mundo lleno de aventuras y presas difíciles que mantienen viva esta franquicia y cuya experiencia de juego se puede alargar tantas y tantas horas como se quiera. Picarse con otros amigos por hacer una misión o con uno mismo por conseguir la espada perfecta o simplemente coger la consola en un rato muerto para tener un buen reto. *Monster Hunter 4 Ultimate* es el juego que hay que llevar siempre encima porque se puede volver a él en cualquier momento. Otra cosa es cuándo se abandona, claro. Probablemente, cuando salga el siguiente.

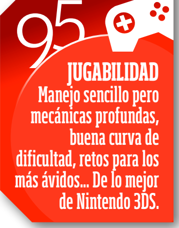


85 GRÁFICOS
Si lo juegas en New Nintendo 3DS, ganarás claridad y texturas, pero en la 3DS de siempre no se ve mejor que en la anterior entrega.

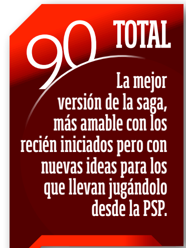
85 AUDIO
Los golpes de las armas contra las escamas de los enemigos sigue siendo una maravilla, pero sigue sin haber doblaje de personajes.

95 MULTIJUGADOR
La joya de la corona y una de las claves del juego: poder jugar con amigos, ahora en multijugador online, es una absoluta gozada.

90 DURACIÓN
Es un juego para un público concreto, de modo que no engancha a todo el mundo; pero si lo hace, puedes estar todo el año dándole.



95 JUGABILIDAD
Manejo sencillo pero mecánicas profundas, buena curva de dificultad, retos para los más ávidos... De lo mejor de Nintendo 3DS.



90 TOTAL
La mejor versión de la saga, más amable con los recién iniciados pero con nuevas ideas para los que llevan jugándolo desde la PSP.

✔ Esos 60fps (sin 3D) son un maravilla.
✔ Monstruos detallados y mejores colisiones.
✔ El C-Stick de New 3DS ayuda con la cámara...

✘ ...pero en 3DS se nota su ausencia.
✘ No es para todos.

Orfeo Namikaze

Dragon Ball Xenoverse

LUCHA, ROL Y EL MANGA MÁS FAMOSO DE TODOS LOS TIEMPOS EN UN SOLO JUEGO

Los últimos años han sido complicados para los juegos de *Dragon Ball*. Tras tocar techo en PS2 y Wii con *Budokai Tenkaichi 3*, Goku ha tenido que realizar una larga travesía por el desierto. Cámaras incontrolables, sistemas de combate de usar y tirar, altibajos gráficos... Parecía que la licencia en vez de evolucionar hacía lo contrario. Pues bien, hoy podemos decir que por fin tenemos el *Dragon Ball* que nos merecíamos en la nueva generación, y eso entendiendo por nueva generación todo aquello que al menos se puede ver a 720p.

Por estas tierras además no tuvimos *Dragon Ball Online*, el MMORPG que solo disfrutaron algunos asiáticos, así que la alegría que nos ha dado *Xenoverse* es, si cabe, doble. Por primera vez tenemos una mezcla de lucha y rol de verdad; nada de modos historia con relleno entre combate y combate, y por primera vez tenemos un juego que invita a echar horas y horas por algo más que el simple placer de desbloquear personajes. ¿Cómo se ha conseguido esto? Pues con un recurso que lleva funcionando décadas en el mundo de los videojuegos: la subida de niveles. Completar el modo historia de *Dragon Ball Xenoverse* no es un paseo militar ni un simple ejercicio de destreza como ha ocurrido tantas y tantas veces. Aquí para salvar la Tierra hay que currar primero, o lo que es lo mismo, jugar, jugar y jugar para que nuestro avatar llegue hecho todo un guerrero a los combates principales. Pero, un momento: ¿hemos dicho avatar?

Este juego ofrece una propuesta novedosa a los seguidores de la saga. Nada de librar por enésima vez los mismos combates de la serie. Aquí tenemos que crear nuestro propio personaje y, al más puro estilo MMO, ponerse a hacer misiones secundarias, conseguir equipamiento, comprar objetos y obtener nuevas técnicas si queremos hacer que la historia vuelva a su curso normal. Ya sabéis que dos villanos conocidos como Mira y Towa



Compañía: **Bandai Namco Games**

Desarrollador: **Dimps**

Género: **Lucha**

Plataformas: **PS4, PS3 , Xbox One, Xbox360, PC**

Jugadores: **1-6**

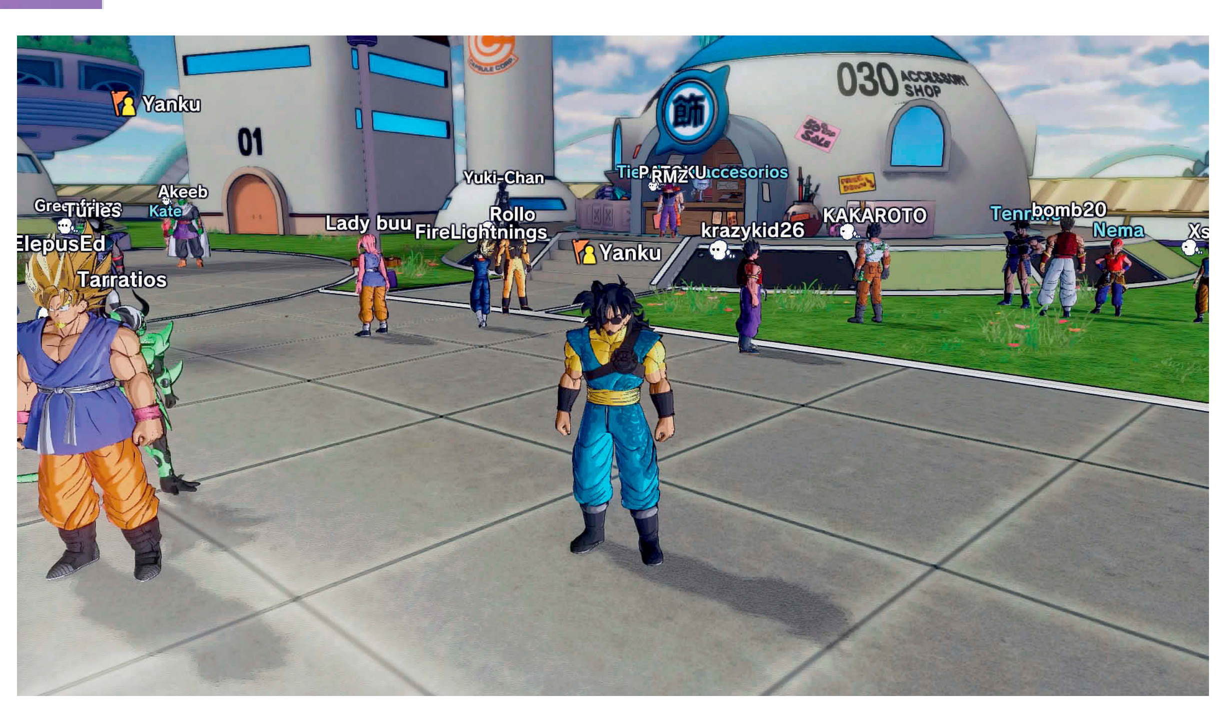
Texto: **Castellano**

Voces: **Inglés-Japonés**

están alterando los acontecimientos del manga original y dando lugar a una serie de tramas alternativas en las que deberemos intervenir; tramas que por cierto dan mucho juego y resultan ciertamente divertidas e interesantes.

Al principio de la partida podemos elegir entre cinco razas diferentes y configurar el aspecto de nuestro héroe. A partir de ahí las posibilidades de personalización son enormes: podemos comprar ropas diferentes que cambian nuestros atributos de combate, elegir nuestras técnicas, personalizar nuestras habilidades e incluso comprar accesorios que nos den ese aire "cool" tan necesario para hacernos respetar ante Freezer y compañía.

En el campo de batalla, *Dragon Ball Xenoverse* se comporta realmente bien. Quizá no cuente con la profundidad que ofrecían nuestros queridos *Budokai Tenkaichi* o los *Budokai* a secas, pero los japoneses de Dimps han logrado volver a la senda adecuada para proporcionarnos



[<] En combate podremos utilizar las técnicas que hayamos comprado, aprendido de nuestros maestros o conseguido durante las misiones. ¡Esta que veis aquí es el mítico Cañón Galick de Vegeta!

///Xenoverse es el Dragon Ball más completo y adictivo de la historia///

una experiencia muy satisfactoria. Los combates, que pueden ser de hasta 3 contra 3, gozan de un ritmo lo suficientemente bien medido para resultar vibrantes sin caer en lo caótico, y la cámara (uno de los problemas habituales de la saga) cumple correctamente su labor incluso en las situaciones más exigentes.

No obstante, si por algo será recordado *Xenoverse* es por su naturaleza online, pues de hecho, ni siquiera hay menús de opciones. La pequeña urbe de TokiToki funciona como centro de operaciones desde el que iniciaremos las misiones, estableceremos combates rápidos e incluso formaremos equipos. Porque sí, ahí está la gracia. Si os conectáis a los servidores del juego, lo cual es altamente recomendable, decenas y decenas de jugadores pulularán por la ciudad dispuestos a emprender tareas secundarias y a "levelear" con nosotros. Un aspecto más que hace de este *Dragon Ball* el más completo y absorbente de la historia.

Arregla la historia

Dos misteriosos villanos se están dedicando a cambiar la historia de Dragon Ball dando lugar a líneas temporales alternativas. Será tarea tuya y de tu avatar conseguir que el argumento vuelva a su cauce normal. Para ello contarás con la ayuda de Trunks y de nuevos personajes como son la diosa Kaioshin del tiempo y su pájaro TokiToki. ¿Qué misterios se ocultarán tras estos extraños acontecimientos?



87 GRÁFICOS
La fidelidad hacia la serie vuelve a ser total, y en esta ocasión todo tiene unos colores más contrastados que le sientan de maravilla.

79 AUDIO
Una versión rockera del mítico Cha-La Head-Cha-La es el único rastro de la banda sonora original. Al menos hay voces en japonés.

90 MULTIJUGADOR
Tiene espíritu de MMO aún sin llegar a serlo. Podemos realizar misiones junto a otros usuarios y participar en combates online.

93 DURACIÓN
Una vez creado nuestro personaje no querremos parar hasta convertirlo en el más fuerte del universo, y eso no se consigue en dos días.

92 JUGABILIDAD
Buen sistema de combate incluso en los 3 contra 3. El toque rolero y su exigente modo historia conforman un apartado redondo.

90 TOTAL
El rol se ha entremezclado con la lucha muchas veces a lo largo de la historia de Dragon Ball. Esta vez la fusión entre ambos es mejor que nunca.

✔ Trama original llena de momentos curiosos.
✔ Nuevo sistema de combate.
✔ Muchas opciones para personalizar nuestro héroe.

✘ Se echa en falta online para el modo historia.
✘ Poca espectacularidad en los golpes y las técnicas.

Bruno Louviers

Xenoblade Chronicles 3D

¿CÓMO HAN METIDO UN JUEGO TAN GRANDE EN UNA PORTÁTIL?

Desde su lanzamiento en Wii allá por el año 2010, *Xenoblade Chronicles* ha sido reconocido como uno de los JRPG más importantes de los últimos años. El motivo es sencillo: gasta un mundo abierto, algo que se ha venido echando de menos en el género por culpa de *Final Fantasy* y seguidores; su sistema de combate se deshace de los turnos, pero sigue existiendo un gran componente estatégico y de anticipación; y dura un maldito millón de horas, que para los fans del género es algo imprescindible incluso si eso significa repetir misiones insulsas de NPC's aún más insustanciales con tal de llegar al 100% del todo. Tanto es así que una de las quejas habituales con la versión de Wii es que el temporizador se clavaba en las 99 horas y dejaba de avanzar. No es coña.

Para las personas que consideran esto importante, podéis estar felices: el contador de *Xenoblade Chronicles 3D*, la adaptación a New Nintendo 3DS -no, no funciona en la 3DS "de toda la vida" -puede pasar tranquilamente de las 300 horas. En tal cantidad de tiempo, os prometo que es posible conseguirlo todo, absolutamente todo, aunque conservar la cordura es otra cuestión, por supuesto.



Compañía: **Nintendo**

Desarrollador: **Monolith Software**

Género: **JRPG**

Plataforma: **New Nintendo 3DS**

Jugadores: **1**

Texto: **Castellano**

Voces: **Inglés**

Xenoblade Chronicles 3D es una adaptación muy fiel y casi al pie de la letra de la obra que ha colocado a Monolith Software en el punto de mira. No, no son los mismos que *Sombras De Mordor*, esos son Monolith Studios. Estos son japoneses y se dedican a crear mundos fantásticos únicos donde la tecnología y la tradición se dan la manita. Y ahí acaban las comparaciones con *Final Fantasy*, la saga con la que todos los "gaijin" tendemos a comparar los JRPG, pues solo *Type-0 HD* aguanta el tipo dentro de los *Final Fantasy* de última época en comparación con *Xenoblade*. Su fórmula es muy abierta y emergente. Por un lado, te topas con los enemigos directamente, dentro de ese inmenso mundo que no se reduce ni fragmenta cuando surgen combates. Por otro, no paras de construir una amistad entre los tres personajes de tu equipo mediante eventos que hay repartidos por el mapa



[←] Los jefes de Xenoblade son un reto importante y rara vez se matan a la primera o a la segunda.



A LA PORRA CON LOS TURNOS

El sistema de combate de Xenoblade Chronicles tiene mucho de nuevo, pero sabe añejo. Los turnos son cosa del pasado y aquí se combate con diferentes habilidades y teniendo muy en cuenta la posición de los aliados y del enemigo; que no es lo mismo atacar por la espalda que por la cara o hacerlo con una criatura derribada que iracunda. Hasta el combate más sencillo se puede poner difícil si no tienes en cuenta todas las partes, y esto es lo que hace el juego tan exigente. Y eso no es malo, sino todo lo contrario.





///Que Xenoblade Chronicles reciba una nueva versión es casi un acto de justicia, que su distribución en Wii fue escasa y en eBay costaba un ojo de la cara///

y luchando como una sola unidad. Este juego te obliga a conocer a tus personajes solo para poder sobrevivir y como primer paso para poder ser un "fucker" haciendo combinaciones de personajes y teniendo una buena sincronía. Servidor se pasó sus primeras horas llorando y quejándose de la dificultad del juego porque no entendía los principios de derribo y daño crítico, pero una vez pillé eso, todo fue como la seda... hasta que me topé con el siguiente escollo. Entender *Xenoblade Chronicles* no es fácil, pero eso no es algo malo en sí mismo. Puede que un foráneo del juego se sienta excluido de un club muy elitista, pero lo que ocurre es que la prueba de acceso es complicada. Una vez dentro, se disfruta como pocas experiencias de rol que se hayan lanzado en los últimos años.

Me podría quejar de lo tontos que son los personajes, de lo poco que me importan sus vidas y de lo insulsas que son, en general, sus aventuras hasta que el juego pasa de la mitad de la historia; pero en su lugar, mejor me quejo del único gran inconveniente del juego: que no le termina de sentar bien la adaptación a una portátil. Dejando a un lado cosas solucionables, como que la batería se quedará corta siempre, que los textos no sean suficientemente legibles y que los detalles del mapa no sean todo lo claros que deberían es un fastidio, y no hay solución. He tenido que aprender a convivir con este problema y no me pareció tran grave hasta que revisité el juego de Wii en una pantalla más grande, y caray: cuanto pierde el juego en este sentido y cómo ha condicionado mi experiencia al volver a la portátil: antes no notaba el problema, pero después se convirtió en uno de esos detalles que te estropean las ganas de seguir jugando.

¿Es por ello peor *Xenoblade Chronicles 3D* que el de Wii? Yo no llegaría a decir tal cosa, pero sí es verdad que, puestos a elegir, prefiero la comodidad de una pantalla de televisión. Otros preferirán jugarlo en portátil, y eso también es genial. Lo que no cambia es que el mundo abierto, el rol bien planteado, el sistema de combate exigente, pero reconfortante; y las horas de contenido para fans del género están ahí, inalteradas. Solo si eres tan exquisito como yo tendrás una experiencia diferente al original.

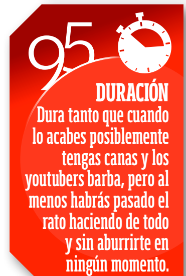
[↓] Hay que estar muy pendiente de los efectos que ocasionan nuestros ataque sobre los enemigos y saber enlazarlos adecuadamente. Un mekon resistente puede palmar mucho más fácilmente si está aturdido o derribado.



80 GRÁFICOS
La legibilidad del texto y lo difuminado de muchos detalles es un incordio, pero hay que alabar que hayan metido un juego de Wii en una portátil sin perder casi nada.



85 AUDIO
La ausencia de las voces en japonés nos mata un poco, pero por lo demás, todo normal: melodías de RPG y voces a la altura. No todos los diálogos están narrados, pero casi que mejor.



95 DURACIÓN
Dura tanto que cuando lo acabes posiblemente tengas canas y los youtubers barba, pero al menos habrás pasado el rato haciendo de todo y sin aburrirte en ningún momento.

95 JUGABILIDAD
No sé le puede pedir más en este apartado: un JRPG que mezcla bien aspectos clásicos con un sistema de combate profundo y difícil de dominar que entretiene durante horas.

85 TOTAL
Es irónico que New Nintendo 3DS se estrene con un "remake", pero nosotros estamos encantados: Xenoblade Chronicles 3D es un RPG fabuloso a pesar de que se disfruta más en una pantalla de televisión.

- ✔ Largo de narices y todavía más completo.
- ✔ Su sistema de combate es añejo, pero sabe a nuevo, casi como nosotros.

- ✘ Tener que comprar una consola para jugarlo.
- ✘ Los textos y algunos detalles pierden en la pantalla de 3DS.
- ✘ Falta doblaje japonés.



Mass Effect

Pasado, presente y futuro de la saga

Paz Boris

Han pasado poco más de siete años desde que BioWare lanzó Mass Effect por primera vez, exclusivo para Xbox 360. Desde entonces, su universo se ha ampliado con otros dos juegos, que también llegaron a PS3 y PC, con nuevos personajes y con nuevos problemas para nuestro portagonista. Próximamente regresaremos a este universo pero, ¿cómo?

Desde que salió *Mass Effect*, hasta la conclusión de la trilogía en 2012 y el anuncio del desarrollo de un nuevo título de la saga el año pasado, hemos tenido tiempo para jugar y rejugar, asimilar y analizar cada componente de la epopeya galáctica de BioWare. Son muchos aspectos los que han evolucionado en cada entrega de *Mass Effect*, ya no solo hablamos de cuestiones técnicas, sino también argumentales, especialmente en lo que se refiere a sus personajes.

En una época en la que la ambición más inmediata de la humanidad es poner los pies en la superficie de Marte, *Mass Effect* representa este sueño tan arraigado a la naturaleza del hombre moderno: conocer qué esconde el vasto firmamento, descubrir si estamos solos en el universo y expandir nuestros dominios más allá del planeta que nos vio nacer como individuos y como especie. Con un delicado equilibrio entre la ficción y lo científicamente posible, nuestro viaje por la galaxia nos descubre un universo –nunca mejor dicho– de posibilidades que abren nuestra mente con sueños de viajes interestelares y razas alienígenas. Así que ahí se encuentra la humanidad, que gracias al descubrimiento del legado de una raza extraterrestre extinguida misteriosamente 50.000 años antes –los Proteanos–, ha dado un enorme salto evolutivo y comenzado a viajar a lo largo y ancho de la galaxia, colonizando aquellos planetas aptos para la vida e integrándose en la comunidad galáctica a pesar de la Guerra del Primer contacto con los Turianos.

En este contexto comienza *Mass Effect*, un momento en el que la humanidad se ha adaptado fácilmente al shock de descubrir toda una sociedad a escala galáctica y no quiere conformarse solo con estar en ella, sino que también quiere tener voz y voto. Así, Shepard, un talentoso soldado, se convierte en el primer espectro humano, de las fuerzas de élite del consejo. Y su primera misión no es moco de pavo, nada menos que detener a un espectro renegado que amenaza la seguridad de todas las especies por su alianza con las IA llamadas Geth. Extraoficialmente es más complicado, pues este espectro, llamado Saren, sirve a las órdenes de unas antiguas máqui-

nas, los Segadores, que se encargan de cosechar toda vida inteligente cada 50.000 años. La trama general de *Mass Effect* se basa en el fantasma de esta amenaza, que se hace real en el cierre de la trilogía, pero también cuenta con sus propias tramas independientes: en el primer juego, ayudar a la ascensión de la humanidad, terminando con Saren y sus Geth; en el segundo, acabar con los ataques a las colonias humanas de los Sistemas Terminus, destruyendo a los Recolectores; y en el último, acabar con la amenaza de Cerberus por un lado y, por otro, derrotar a los Segadores de una vez por todas. De esta forma, cada juego es completo en sí mismo, y aunque no resulten independientes unos de otros, especialmente por la toma de decisiones tan vital en los títulos de BioWare, permiten al jugador sentir la satisfacción de haber alcanzado un gran logro.

El estudio, a lo largo de los tres juegos, se ha preocupado de proporcionar al jugador la mejor experiencia posible. En su primer título, *Mass Effect* era un shooter sí, pero sobre todo un RPG. Una barra de vida por cada miembro del equipo, personalización de armas y armaduras. Es más, cada clase de personaje tenía un tipo de estas últimas asociado, pudiendo ser ligeras, medias o pesadas y muchas veces específicas para cada especie. El combate era, quizá, lo menos pulido del título, y a no ser que lo tuvieras muy bien aprendido, era fácil olvidarse de la rueda de poderes. Por este y otros motivos, estas características no terminaban de encajar y, por mucho que pese a los fans de este estilo, su giro hacia la acción no hizo otra cosa que dar mucha mayor fluidez a las siguientes entregas, aunque una parte de *Mass Effect* muriera con ello. De esta forma, *Mass Effect 2* presentó un giro hacia la acción, reduciendo los elementos de rol al mínimo: en lugar de una enorme tabla a la que ir adjudicando los puntos conseguidos en cada nivel, se redujo a cuatro o cinco poderes que se desarrollaban. También el combate se mejoró, adjudicando accesos directos a las habilidades de los personajes y volviéndose más preciso en los enfrentamientos. En el cierre de la trilogía, se incluyeron las volteretas para salir del combate y cambiar de cobertura, regresando la personalización de armas -de forma mucho más sencilla- y añadiéndose un indicador de peso, que te obligaba a elegir entre una mayor variedad de armas o disminuir el tiempo de recarga de poderes para poder usarlos con más frecuencia.

Es difícil abarcar todo lo que da de sí *Mass Effect* en un solo artículo, pero el desarrollo de los personajes es algo que no puedo pasar por alto, puesto que están cuidados al milímetro. Ningún personaje de la trilogía es enteramente bueno, o completamente malo. Todos tienen sus matices, sus luces y sus sombras, sus aspiraciones y sus más oscuros demonios. Son personajes llenos de vida y que influyen en la de Shepard de mil formas distintas, cada uno de ellos te da una visión de la galaxia. Ni siquiera los enemigos son los representantes de la maldad, de esos que solo quieren destruir el mundo. No podemos decirlo ni en el caso de los Segadores -ay, la

///Volveremos a encarnar a un humano perteneciente al pelotón N7 pero, según el estudio, no contará con increíbles capacidades como Shepard///

EN ENTREGAS ANTERIORES...



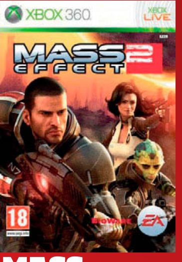
MASS EFFECT

Nota NSJ: **90**
Nota Metacritic: **91**

Lanzamiento:
23/11/2007 Xbox 360, 06/06/2008 PC, 07/12/2012 PS3

ASPECTOS POSITIVOS:
Una historia completamente innovadora a pesar de estar presente esa ligera influencia de Star Wars. La comunidad galáctica y cada especie tienen sus propias raíces y están interconectadas, de manera que ofrecen un gran respaldo y credibilidad a la historia que se presenta. Tanto Shepard como la tripulación y los personajes secundarios que nos encontramos a lo largo del juego son completamente redondos, narrativamente hablando.

ASPECTOS NEGATIVOS:
A pesar de que el RPG y el shooter en tercera persona encajaban perfectamente con el juego, no se supo sacar partido a las ventajas de cada uno de ellos. Los muchísimos planetas por explorar terminaban pasándose por alto ante la necesidad de utilizar el vehículo Mako. También tenía cierta lentitud a la hora de cargar las texturas.



MASS EFFECT 2

Nota NSJ: **95**
Nota Metacritic: **96**

Lanzamiento:
29/01/2010 Xbox 360 y PC, 21/01/2011 PS3

ASPECTOS POSITIVOS:
Da el primer paso hacia la acción, de manera que se vuelve más cómodo y directo, especialmente a la hora de emplear los poderes. Las misiones secundarias mantienen cierta relación con la trama -especialmente las de lealtad- en lugar de ser los encargos que habíamos visto en su predecesor. La tripulación se amplía con nuevos personajes, procedentes de nuevas especies, abriendo así nuevos puntos de vista. Especialmente destacable es su banda sonora, mucho más impactante y épica.

ASPECTOS NEGATIVOS:
Desaparece el Mako pero se sustituye por un minijuego más repetitivo y aburrido si cabe: la prospección de materiales, absolutamente necesarios si el jugador quería preparar su nave para el asalto contra la base de los Recolectores o investigar otro tipo de mejoras.



MASS EFFECT 3

Nota NSJ: **90**
Nota Metacritic: **93**

Lanzamiento:
09/03/2012 Xbox 360, PC y PS3 30/11/2012 Wii U

ASPECTOS POSITIVOS:
Desarrolla los conflictos que se han ido gestando incluso antes del inicio de la trilogía, además, por supuesto, de mostrar la verdadera cara de la amenaza Segadora. La toma de decisiones es mucho más impactante que en juegos anteriores, llegando al punto de generar conflictos morales -como en el caso de la cura de la genofagia-. Regresan personajes del primer juego, siguen presentes los que conocimos en Mass Effect 2 y llegan algunos nuevos. Se transmite la urgencia de la guerra de los segadores con la desaparición de las misiones secundarias no cumplidas según se avanza en la trama principal.

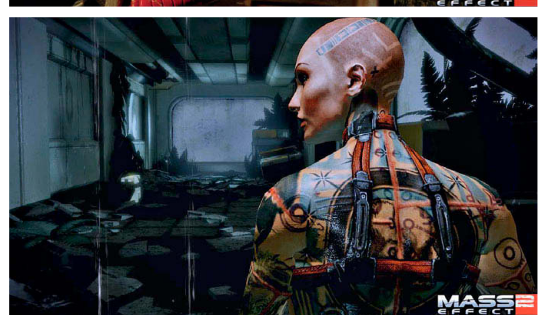
ASPECTOS NEGATIVOS:
El final generó mucha controversia por ser considerado insuficiente y prefijado, independientemente de las decisiones tomadas a lo largo de la trilogía.













LA TRILOGÍA
Mass Effect ha evolucionado de muchas maneras con cada título. Desde el aspecto gráfico -tanto el diseño de los escenarios como la interfaz en sí-, pasando por la complejidad de la historia, hasta la variedad y profundidad de los personajes que nos encontramos a lo largo de nuestro viaje.

conclusión de las leyes de la robótica...-, pues, a pesar de la imagen de crueldad que transmiten -especialmente en el encuentro en Virmire- tienen un motivo "lógico" por el que cosechan toda vida orgánica avanzada cada 50.000 años. Lo que aprendemos de las historias de nuestros compañeros cambia tanto a Shepard como a los jugadores, condicionando, de una forma u otra, las decisiones que se toman a lo largo del juego, más allá de la selección entre virtud y rebeldía. No es lo mismo enfrentarse a la cura de la Genofagia en *Mass Effect 3* conociendo la historia de Wrex y viendo su labor en Tuchanka, que habiéndolo matado en Virmire y viendo las expectativas de Wreav. Ambos reflejan la naturaleza de los Krogan, pero mientras uno representa el progreso, otro es la imagen del estancamiento y la brutalidad que, supuestamente, caracteriza a la especie. No es lo mismo decidir el futuro de los Geth y los Quarianos sin conocer a Legion en *Mass Effect 2*. De hecho, las misiones de lealtad de este juego abren cantidad de líneas argumentales para ayudar al jugador a la comprensión de los distintos acontecimientos de la galaxia incluso antes de que los humanos supieran lo que es un viaje espacial. Uno de los aspectos más maravillosos de *Mass Effect* no es solo que las decisiones cambian la historia, sino que la propia percepción que tiene el jugador de los acontecimientos se modifica en función de cómo juegue y, de esta manera, la historia cambia a la par que él.

Pero *Mass Effect* no sería lo mismo sin la inmersión que produce su banda sonora, que ha evolucionado con cada entrega. En el primer juego de la trilogía, crear un ambiente completamente futurista era fundamental para dar coherencia a la experiencia, por eso la banda sonora, compuesta por Sam Hulick y Jack Wall, estaba casi completamente basada en ritmos electrónicos realizados con sintetizador, con algún que otro aderezo instrumental como en el Theme del juego o la melodía que nos acompaña al llegar a la Ciudadela. Pero a pesar de ello, eran pocos los temas que, reservados para momentos claves del juego, provocaban una reacción visceral como las que transmitía la banda sonora de *Mass Effect 2*. Para este título, sus compositores cambiaron este estilo musical para acercarse a algo más melódico y épico al mismo tiempo, con temas inolvidables como Suicide Mission o The End Run, que evocaban muchas más emociones. Esta tendencia hacia la epicidad siguió in crescendo en *Mass Effect 3*, en el que Jack Wall no participó, pero

[!]
Esperamos una trama a la altura que sepa superar nuestro cariño a la trilogía. También, que la exploración con el Mako mantenga el interés y se diferencie de las misiones que sufrimos en el primer Mass Effect.

///La exploración permitirá descubrir multitud de secretos y elementos nuevos, incluidas especies completamente desconocidas///



¿SABÍAS QUÉ...?

El elemento predominante en todo Mass Effect y que hace reconocible cualquier imagen es la línea curva. Se encuentra presente en los diseños de naves como la Normandía o la Ascensión del Destino, en la arquitectura como se puede ver en la Ciudadela, en armaduras y trajes, armas como el rifle de asalto Geth o el Avenger e, incluso, en el propio logo del juego, como explicó recientemente el director de arte, Derek Watts a Ctrl500.

sí lo hicieron, entre otros, Christopher Lennertz o Clint Mansell, quienes ya habían formado parte de la elaboración de música para algunos de los DLC. Para el cierre de la trilogía, los diversos compositores dieron un tono mucho más militar a la banda sonora –especialmente destacados Stand fast, Stand Strong, o The fleets arrive–, pero no por ello menos emocionantes. Un estilo de música especialmente apropiada si tenemos en cuenta que todo el título se desarrolla en una guerra por la supervivencia de todas las razas orgánicas... y sintéticas.

Camino a un nuevo universo

Ahora la incógnita reside en lo que nos encontraremos en el nuevo *Mass Effect*, que se desarrollará para PC y para las consolas de nueva generación, PS4 y Xbox One. A pesar de que en las primeras declaraciones de BioWare a propósito de esta entrega se dijo que no querían volver a hacer un soldado humano al estilo Shepard, durante la pasada Comic-Con se mostró que finalmente sería un operativo N7 y, por supuesto, de esta especie, manteniéndose la posibilidad de elegir su género y, presuponemos, sus rasgos a través de un creador de personaje. Algo que sí que han querido dejar muy claro desde el principio es que no será una cuarta parte para la trilogía, aunque, a priori, no hay muchas opciones argumentales si nos atenemos a los poco más de 30 años que los humanos llevan viajando por la galaxia. Hay bastante confusión al respecto y rumores de todo tipo: unos sitúan la historia de la nueva entrega como una secuela, que discriminaría a gran cantidad de jugadores en función del final elegido, pero que daría sentido a la presencia de nuevas especies –algo desvelado por el propio estudio– e incluso podría tomar como punto de partida la escena post-créditos de *Mass Effect 3*. Otros, la posibilidad de hacernos vivir en nuestras carnes la Guerra del Primer Contacto, a pesar de que es una historia que nos sabemos de memoria gracias a los detalles que cuentan algunos personajes de la trilogía y, especialmente, al códice; y otros también barajan la opción de que se desarrolle en los dos años transcurridos entre las dos primeras entregas de *Mass Effect*, pero sin cruzarnos en ningún momento con nuestro querido comandante y permitiendo la posibilidad de que durante nuestra exploración por los rincones de la galaxia visitemos lugares comunes. Hace relativamente poco se armó un gran revuelo en torno a las declaraciones que Jonathan Warner, productor senior de BioWare, dio a un fan a propósito de la necesidad de haber jugado a la trilogía anterior para entender el nuevo juego y, además, exportar las partidas: "La próxima entrega de *Mass Effect* dará un salto en la serie. No hay necesidad de preocuparse por ello". No parecen unas palabras muy esclarecedoras, pero la gente no perdió tiempo en señalar que podría referirse a un reinicio de la saga, lo cual, aunque sería una absoluta falta de respeto para los fans, permitiría al estudio encajar la historia de este nuevo juego sin preocuparse de cómo se afectan la una a la otra o de si se crean incoherencias. Es más, durante el evento por streaming realizando en el N7 Day se desveló que se volverá a tratar el enfrentamiento entre sintéticos y orgánicos, cuya resolución ya sabemos gracias a *Mass Effect 3*. Pero esto no es lo único que se ha dicho al respecto. Hace tan solo unas semanas, un usua- »

[?]

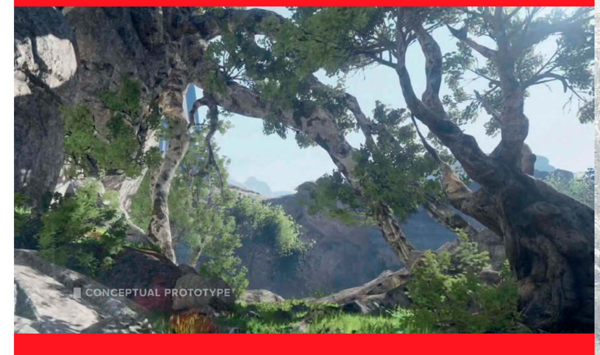
No nos gustaría volver a ver a ese soldado único en su especie con la clave para resolver una grandísima amenaza para toda la galaxia, o que el argumento o el contexto histórico esté completamente desligado de la trilogía original.

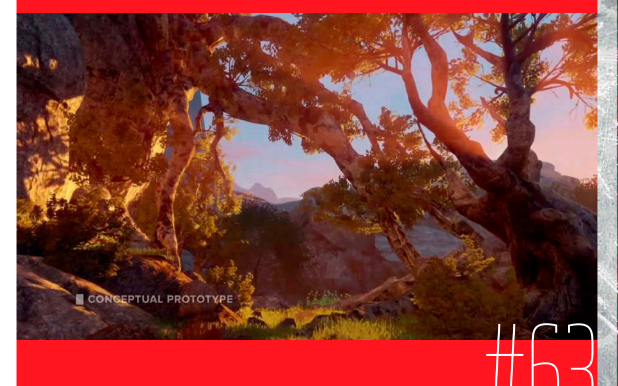


JUEGO DE LUCES
Después de apreciar las bondades del motor Frostbite 3 en Dragon Age: Inquisition, BioWare lo está aprovechando para construir escenarios más vivos de lo que nunca habíamos visto en Mass Effect. Estas imágenes muestran el cuidado que se está dando a las localizaciones, no solo en cuestiones de detalle, sino también en el uso de la luz. Veremos el resultado final cuando el nuevo Mass Effect llegue a nuestras consolas y PC.







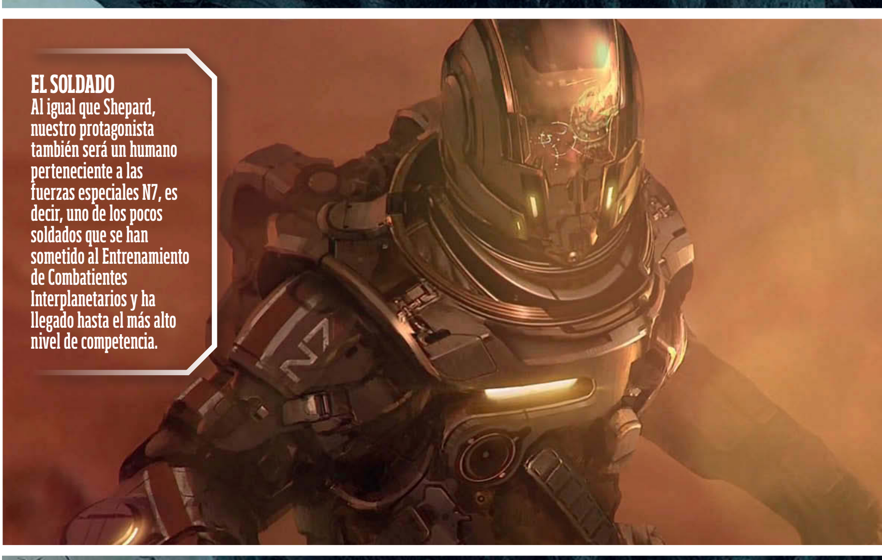


¿Sabías qué...?

Las primeras ideas sobre el final de la trilogía de Mass Effect giraban en torno al uso de la energía oscura y sus riesgos, como la posibilidad de crear una brecha en el continuo espacio-tiempo. Por este motivo, los Segadores acababan con las civilizaciones avanzadas que habían comenzado a utilizar la energía oscura -como con los bióticos-, pues ponían en peligro la existencia del universo.



MAKO
Odiado por la gran mayoría de los fans, el vehículo de exploración Mako desapareció en Mass Effect 2 y 3, después de que el primer título de la trilogía dependiera de él para el acercamiento a las misiones principales y para la exploración en la gran mayoría de secundarias. BioWare ha confirmado que su presencia es importante, así como su mejorado diseño. Está por ver si la experiencia es mejor que con su predecesor, o si volveremos a encontrarnos tediosas misiones de exploración.



EL SOLDADO
Al igual que Shepard, nuestro protagonista también será un humano perteneciente a las fuerzas especiales N7, es decir, uno de los pocos soldados que se han sometido al Entrenamiento de Combatientes Interplanetarios y ha llegado hasta el más alto nivel de competencia.



rio de Reddit publicó un extenso post explicando multitud de detalles de este nuevo título, supuestamente procedentes de una encuesta de BioWare. Aunque el estudio aún no ha confirmado nada, es imposible no darse cuenta de cómo encajan estas informaciones con los pocos detalles desvelados hasta ahora. Uno de los datos que "reveló" es que su contexto histórico no tiene nada que ver con los rumores que habían sonado hasta entonces: este nuevo *Mass Effect* trasladará sus acontecimientos al Cúmulo Helius -cuatro veces más grande que el mapa de *ME 3*-, nada menos que en Andrómeda, donde nuestro protagonista deberá explorar los más de cien sistemas disponibles en busca de lugares adecuados para establecer colonias donde la humanidad pueda crecer. De esta forma, no se entra en conflicto con los acontecimientos de la trilogía y da plena libertad al estudio.

///Hasta la fecha, en Mass Effect 3 los jugadores han preferido la virtud como su camino a seguir, así como encarnar un Shepard varón///

El regreso del Mako nos permitirá llevar a cabo esta misión, a la vez que descubrimos unos impresionantes escenarios, puesto que, al igual que *Dragon Age: Inquisition*, este juego utiliza el motor gráfico Frostbite 3. En nuestros viajes nos encontraremos planetas similares a la Tierra, pero la exploración de los mismos no solo tendrá este único objetivo, sino que, como se desveló durante el N7 Day, en ellos habrá unas catacumbas con un misterio por resolver... pero que solo estará al alcance del jugador que tenga el valor de adentrarse en todas. Además, también podremos cruzarnos con especies desconocidas, y aunque de esto tampoco hay información oficial al respecto, sí que se han dado diversas filtraciones sin confirmar: las primeras »



proceden de un evento a puerta cerrada tras la PAX Prime de 2013. Los detalles se publicaron en un foro sobre la saga y pasó desapercibido hasta que unos meses después se publicó en Reddit y NeoGAF -el post original desapareció-. En él se explicaba que se habían mostrado dos razas, la primera con una personalidad arrogante, de ojos brillantes y aspecto esquelético –el autor rechazó la sugerencia de que fueran Raloi, una especie que se incorpora a la comunidad en el 2185–, y la otra, cuyo aspecto se asemeja a los clásicos golems de la ciencia ficción, muy antigua, muy avanzada y con el papel de guardianes. Además, las últimas "filtraciones" publicadas en Reddit hablaban de una poderosa especie llamada Remnat, de la cual solo encontramos vestigios de su tecnología -que podrían estar relacionados con las catacumbas-, y los Khet, a quienes tendremos que enfrentarnos para ganar el control de cada sistema del cúmulo y proteger nuestras colonias, contratando mercenarios, forjando alianzas con otras especies y encontrando nuevas tecnologías.

Como en la trilogía, serán dos miembros del pelotón los que nos acompañarán en las misiones. De momento, y según estas filtraciones, podremos reclutar hasta siete, siendo uno de ellos Drack, un Krogan, y otro Cora, de la cual no sabemos la especie, pero sí que es capaz de crear un potentísimo escudo biótico que permite proteger a todo el grupo a la vez. Para avanzar con éxito en nuestra misión, tendremos que mejorar nuestra nave -se dice que se llamará Tempest-, y las relaciones con nuestros compañeros, así como habilidades, a través de misiones propias.

A juzgar por una oferta de empleo de BioWare, quieren que los personajes sean emocionalmente creíbles y con un aspecto cercano al fotorrealismo. Además, tendremos un control mucho más profundo durante las conversaciones.

Por último, este título contará con modo multijugador. Según lo publicado en Reddit, y a pesar de las palabras de Chris Wynn, estará relacionado con la campaña principal, pues habrá misiones que se podrán completar con hasta tres amigos.

De momento, esto es todo lo que se sabe o se rumorea del nuevo *Mass Effect*, ya solo nos queda esperar un poco más hasta el próximo E3 para ver si BioWare -con un tráiler o un pequeño gameplay- confirma o desmiente todos los rumores. Pronto lo descubriremos.

///Esta aventura nos permitirá descubrir multitud de especies nuevas///











EXPLORACIÓN
Aunque no hay nada in-game, estas imágenes nos permiten imaginar qué encontraremos en el nuevo Mass Effect: volveremos a ver a algunas razas conocidas como los Krogan, utilizaremos de nuevo el mapa de la galaxia para seleccionar nuestro destino y pilotaremos nuestro querido Mako. El estudio también ha mostrado cuál será la armadura del protagonista.



© Revista New Súper Juegos. Todos los derechos reservados.
Esta publicación es para uso exclusivamente personal y se prohíbe su reproducción, distribución, transformación y uso para press-clipping.
VE MÁS ALLÁ DE LA MUERTE
DARK SOULS II
SCHOLAR OF THE FIRST SIN
YA A LA VENTA
WWW.DARKSOULSII.COM
ESTA EDICIÓN DEFINITIVA INCLUYE
LOS 3 CAPÍTULOS DLC ADICIONALES
16
www.pegi.info
PS4 PS3
XBOX 360
XBOX ONE
STEAM
FROM SOFTWARE
BANDAI NAMCO Entertainment
Dark Souls™ II: Scholar of the First Sin & ©BANDAI NAMCO Games Inc. / ©2011-2015 FromSoftware, Inc.. Published and distributed by BANDAI NAMCO Games Europe S.A.S. and its subsidiaries. Xbox, Xbox 360, Xbox ONE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. 'PlayStation', 'PS3, 'PS4' ' ', 'PS3' and 'PS4' are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

Fecha de nacimiento: 9 de agosto
Nacionalidad: Norteamericana
Formación musical: Composición musical, Appalachian State University (Boone, North Carolina)
Componiendo partituras para películas y televisión, USC Los Ángeles
Instrumentos de elección: Percusión del mundo, piano, guitarra, bajo
Influencias musicales: Stravinsky, Tchaikovsky, Bernard Herrmann, John Williams
Intereses generales: Orquestación, grabación, cocinar
Compañías con las que ha trabajado y trabaja: Activision, Bethesda, Electronic Arts, Konami, Midway, NCSoft, Obsidian, Ubisoft, Sony, Warner Bros
Trabajos destacados: *The Order: 1886, Tomb Raider, Evolve, Dead Space 3, Prey 2, Resistance: Burning Skies, F.E.A.R. 3, Dead Space 2, Alpha Protocol, City Of Heroes: Going Rogue, Silent Hunter 5, Section 8, Dead Space, Wheelman, BlackSite: Area 51, Star Trek: Legacy, Blazing Angels, King Arthur*

Entrevista con

Jason Graves

Adonías

En el país de los compositores que se dedican a escribir música para videojuegos, Jason Graves es El Rey. Entrevistarle nos brinda la perfecta excusa para realizar un extenso recorrido por su vida y milagros acústicos.

Bryan Regan©

No todos los buenos músicos escriben buena música de videojuegos.

Quien quiera escribir buena música de videojuegos tendrá que aprender a construir un andamiaje acústico único, creado específicamente para cada videojuego y situación que el mismo presente...

Un buen músico de videojuegos debe saber cómo narrativizar, contar historias con la música, somatizar el videojuego y convertirlo en lenguaje sonoro. Este proceso no es doloroso, sino gozoso: erige diálogo acústico y comunica juego con jugador, favoreciendo y estableciendo el entendimiento entre ambos.

No es imprescindible que quien componga música para videojuegos sea orquestador, pero debe comprender el poder de la orquestación, sea esta orgánica o sintética: hay instrumentaciones refractarias que incomunican al videojuego, le privan de movilidad, lo convierten en un producto frío y carente de vida lúdica útil.

Un buen músico de videojuegos tiene claro que conocer y utilizar la tecnología es una parte, pero no el todo. Ídem con respecto a la formación y la intuición: las dos son herramientas –complementarias o antagonistas, según el caso– que dirigen a la creación de una buena partitura de videojuego, pero en circunstancias óptimas ambas deberían ir de la mano y ser comandadas por el talento.

Según lo arriba apuntado, Jason Graves no solo es un gran músico, sino que además escribe una música de videojuegos absolutamente excepcional; disfruten la siguiente entrevista, en la que repasamos los muchísimos clímax personales y profesionales en la carrera del maestro Graves... Aunque ya les adelantamos que hay un buen montón de cada.

Jason, has compuesto música para algunos videojuegos de terror, como *F.E.A.R. 3* o *Dead Space*. ¿Te sientes cómodo escribiendo música para el género del terror, o es una coincidencia, simplemente eran trabajos que te encargaron hacer?

Jason Graves. Me siento cómodo en el terror AHORA, tras más de seis años de experiencia con el género. ¡Pero no lo estaba al principio! El *Dead Space* original fue mi primer juego de horror. Desde entonces, los desarrolladores me piden cosas como «me gusta lo que hiciste para *Dead Space*. ¿Puedes crear para nosotros una partitura que sea tan original y atmosférica, pero distinta de la música de *Dead Space*?»

El género del terror es aquel en el cual más se podría innovar, musicalmente y a nivel de gameplay: los videojuegos de terror comunican sensaciones diferentes a las que podrían transmitirse con otros estilos y géneros. Es fantástico el «emisor de miedo» que inventó Don Veca -el director de sonido de *Dead Space*- vía el cual, el jugador se pone en manos de la música, siendo esta la que le dirige o indica que evite, un (supuesto) peligro inminente...

JG. ¡La música es el manipulador anímico definitivo! Y es especialmente efectiva en el género del horror, su función es esencial. ¡Sin la música nada parecería terrorífico! Creo que la idea de Don Veca del «emisor de miedo» fue genial. Permite que la música respire y funcione como parte de la atmósfera del juego, no como el tipo de partitura «activo o desactivo la música».

Es la formación musical necesaria para componer bandas sonoras de videojuegos? Hoy cualquiera dice que es «músico» y todo cuanto ha hecho es aprender a manejar un software de creación musical.

JG. No creo que sea un requisito, pero como dices, mucha gente utiliza el mismo tipo de software musical con "loops" y frases prefabricadas, o "samples" prefabricados de orquestas, percusión, guitarras, etcétera. Es difícil crear algo único cuando hay miles de personas utilizando los mismos sonidos exactamente de la misma manera. La formación musical es importante para, simplemente, escribir música original: la música que se diferencia del resto. No es fácil de hacer. Requiere un montón de tiempo y práctica, ¡yo intento conseguir ese objetivo cada día!

Como amante de la música tradicional clásica aplicada a medios como el cine o los videojuegos, creo que los nuevos tiempos y las nuevas tecnologías han traído a la música de videojuegos unas composiciones principalmente basadas en instrumentos sintéticos relativamente fáciles de realizar, con remarcado en la percusión y en los sonidos más que en las melodías, incluso más que en la propia música. Tu apuesta por la música más tradicional, por un sinfonismo clásico, es clara. Cuando integras orquesta con electrónica exitosamente, como en *Alpha Protocol*, lo haces fantásticamente; no todo el mundo sabe hacerlo como tú, y creo que es una tendencia que en gran medida, está convirtiendo la música de videojuegos actual en algo rutinario y clónico.

JG. Gracias, ¡es bonito escuchar a alguien apreciar los detalles tras la música! Gravitamos hacia algo más textural, sin tener en cuenta las partituras basadas en ritmos... Probablemente tiene que ver con los presupuestos generales: se mantienen cada vez más bajos porque todo puede ser terminado con el ordenador, incluyendo la música. Otra razón es simplemente


Fotos: Dan Goldwasser©

estética; he oído a muchos directores jóvenes o productores de videojuegos decir que piensan que la música orquestal está «pasada de moda». Es cíclico; John Williams devolvió su popularidad a las partituras orquestales en 1977 con La Guerra de las Galaxias, lo que hasta entonces solo se había asociado con el cine de desastres de los setenta. Pero este tipo de partitura fue dirigido en los años cuarenta por compositores como Korngold y aún antes en la música clásica por Stravinsky y Tchaikovsky. ¡Espero que podamos dar un giro a esto pronto, y las partituras temáticas orquestales se popularicen de nuevo!

Prefiero mil veces a alguien como tú, que sabe cómo marcar el tempo con la orquesta, con las cuerdas por ejemplo... que con una percusión sintética facilona y machacona...

JG. De nuevo, ¡gracias! Cada proyecto tiene un grupo de personas tomando las decisiones creativas. ¡La mayoría de las veces, sin consultar al compositor! He tenido que cambiar completamente la música cuando subía a bordo un nuevo director de sonido. En ocasiones estoy a merced del desarrollador. Otras veces, tal como






Fotos: Bryan Regan©

sucedió en la serie *Dead Space*, se me concede libertad total para escribir lo que considere es la música más apropiada para el juego.

¿Te ves, en un momento dado, dejando a un lado la orquesta y haciendo, por ejemplo... chipmusic? Un compositor debe cumplir mayormente lo que le pidan. Imagínate que te dicen que debes componer la música de un juego de estética pixelada añeja como *Mega Man 9*...

JG. Estoy muy abierto a todo lo que me permita experimentar y divertirme con la música. Tuve que hacer [la música de] un montón de juegos de NDS hace pocos años. Realmente no eran 'chiptunes', pero se basaban en un set de DLS personalizados para el juego (sonidos descargables). E hice arreglos de las partituras originales de *Star Wars* para DS: solo dos notas al mismo tiempo, más algunos sonidos blancos para percusión. ¡fue muy divertido!

¿Ha sido rechazada alguna de tus partituras? ¿Algún trabajo tuyo que querrías haber hecho y no pudiste? ¿Cuál, por qué?

JG. Hay juegos para los cuales fui requerido para enviar música de prueba y no acerté, pero nada como «partitura rechazada» donde yo compusiera una partitura completa y la reemplazaran con la música de otro. Algunos títulos que estuve a punto de componer incluyen *King Kong*, *Prince Of Persia*, *Prototype*.

¿Para qué juego, clásico o moderno, te hubiera gustado componer la música?

JG. Hubiera sido un puntazo componer para el *Gears Of War* original. Kevin (Riepl) hizo un trabajo maravilloso, por supuesto.

Tu música es muy especial, muy diferente a la que escriben otros compositores; tus obras tienen una fuerza inusual, y considero que el hecho de que dirijas la orquesta ejecutando tus composiciones es la causa de dicha fuerza musical arrolladora. Eres un gran director de orquesta, y coincide que los compositores que más admiro, y los que obtienen mejor jugo de la música que escriben, son los que también dirigen la orquesta que interpreta sus obras...

JG. ¡Eres muy amable! El concepto de compositor / conductor se está perdiendo. Solo conozco unos pocos compositores que escriben música para videojuegos y que conducen su propia música. Algunos prefieren quedarse en la cabina escuchando. Otros simplemente no tienen la formación o la experiencia... Pienso en ello como un atajo a la orquesta: si no dirijo la orquesta, tengo que explicar lo que quiero al director, quien a su vez lo repite a la orquesta. ¡Es mucho más rápido ponerme ante ellos y decírselo!

Como admirador de los músicos Jerry Goldsmith, Christopher Young y Elmer Bernstein, y sabiendo que tú tuviste ocasión de recibir clases de ellos, te pido que destaques brevemente algo que te enseñara cada uno de ellos.

JG. Guau, ¡hay mucho que contar! Elmer era maravilloso subrayando una escena con, exactamente, la emoción correcta sin exagerarla. Jerry nunca paró de aprender y estaba en constante batalla consigo mismo para mejorar y aprender. Chris está todavía obligándose a sí mismo hacia nuevas direcciones si su música es de horror, jazz o música del mundo. Constantemente intento imbuirme a mí mismo con un poco de los tres.

///«La música es el manipulador anímico definitivo»///

Tu dominio sobre la orquesta es total. Resulta absolutamente sorprendente como haces hablar a las cuerdas en, por ejemplo, *Blacksite: Area 51*.

JG. ¡Gracias! La de *Blacksite* fue una partitura auténticamente excitante en la cual trabajar. Tiene algunas texturas pre-*Dead Space* si escuchas cuidadosamente. Fue también una gran colaboración con Clark Crawford, el director de sonido de Midway. Tuvimos mucha discusión sobre temas, personajes y cómo la progresión de la partitura dirigiría al jugador a través de los distintos niveles del juego.

Para ti no hay juego menor: siempre das lo mejor de ti mismo, no importa que tengas que componer para un título programado para una consola portátil. En la música de *Resistance: Burning Skies*, el juego de PS Vita, ¿nadie os obligó a ti y a Kevin Riepl a seguir las directrices marcadas por otros compositores, al pertenecer este juego a una saga? ¿No os obligasteis tú o Riepl, a seguir directrices musicales trazadas con anterioridad por la serie?

JG. No descarto ningún proyecto por motivos de presupuesto o resultado de marketing. Nunca sabes cómo funcionará, ¡y algunos de nosotros no podemos dejar de dar el 110% en cada proyecto! En Sony fueron muy específicos acerca de que querían que la partitura de *Burning Skies* debía tenerse en pie por sí misma. Es una especie de precuela, por tanto musicalmente hablando tiene sentido que contenga temas originales.

Considerando que una buena banda sonora es aquella que se adapta al videojuego para el cual ha sido compuesta, hay ocasiones en las que se nota que hay un añadido quizá no necesario: el de los «temas principales». Personalmente no pido que haya un tema principal porque sí, adoro una banda sonora incidental que se adapta a las situaciones e historia que el juego cuenta. ¿Buscas componer un tema principal siempre, o solo cuando sea necesario...? El que escribiste para las dos partes de *Blazing Angels* es especialmente hermoso.

JG. La aproximación temática a la composición siempre ha sido mi favorita, incluso si es algo sencillo que no sea realmente un «tema principal». Solo tener unas notas específicas para referenciar musicalmente me ayuda a concentrarme un poco más. ¡Me alegra que te guste el tema de *Blazing Angels*! Fue especialmente divertido revisitar el tema en *Blazing Angels 2* y renovarlo como una alegre marcha.

En *Resistance: Burning Skies* sí hay un tema principal lleno de matices. Es angustioso, sugiere urgencia (¿podría ser esto, quizás, influencia de Kevin Riepl? Parece más su estilo que el tuyo) pero tiene pasajes más elegíacos, más intimistas, más heroicos.

JG. Tus instintos son acertados. Kevin y yo compusimos nuestros propios temas y Sony los pegó juntos en la banda sonora final. Su tema es la primera parte de la pista; mi tema es la segunda mitad, que comienza en 2:09.

¿No te pide el cuerpo un cambio brutal de registro, hacer algo que rompa radicalmente con todo lo que has escrito para videojuegos? Algo como aquella música flamenco-sintesinfónica llena de acción que escribiste para *The Wheelman*...



Fotos: Bryan Regan©



Pero, ¿que vaya aún más allá? ¿Qué te gustaría hacer a continuación?

JG. Hay una evolución lenta pero natural hacia el tipo de música que me piden componga. Todo comenzó con un montón de partituras militares de la Segunda Guerra Mundial, luego estos fueron lentamente desplazados hacia la ciencia ficción terrorífica con algo de música medieval salpicada aquí y allá. Siempre es divertido probar cosas nuevas, pero es importante que haya una razón específica para un instrumento musical o género.

Sin olvidar la creación de varios temas principales melódicos, ciertamente melancólicos aunque necesariamente dinámicos, misteriosos y aventureros según el arreglo y situación a la cual en el juego deban adaptarse, en *Tomb Raider* disfrutas acercando dichos temas a lo ambiental, pegando todo al dinamismo acústico que antes mencioné a una instrumentación muy concreta que centra historia y jugador y crea un ambiente único para el juego. En resumen: afortunadamente, has escrito una obra muy à la Jason Graves, que no enlaza musicalmente con ningún otro título anterior de la saga. Se nota muchísimo tu implicación total y personal en esta obra, hasta el punto que tengo entendido que tú tocas algunos instrumentos de percusión... ¿es así?

JG. Gracias, ¡agradezco mucho tus palabras, de verdad! Sí, toqué y grabé toda la percusión de *Tomb Raider*. Después de todo, soy un percusionista que aprendió a la usanza clásica; parecía la oportunidad perfecta para sacar todos mis juguetes de percusión y pasar un buen rato.

Escuchando la música de *Tomb Raider*, me da la sensación que este juego, ¿o quizá el personaje de Lara? Te ha llegado, te ha tocado la fibra más que otros títulos para los que has puesto la música.

JG. Fue un título muy personal, especialmente porque es una historia de orígenes; yo quería que la música comenzara con un sonido pequeño e inocente, y creciera junto a Lara como ella creció en coraje y fuerza. Me dieron un montón de libertad creativa y pienso que todo eso interiorizó mi conexión con los temas, y con Lara como personaje en general.

Hay un uso poco habitual de la instrumentación en la partitura de *Tomb Raider*: el tratamiento que das a los violines y a la percusión es poco ortodoxo, pero el resultado es atractivísimo; no hay más que escuchar el corte «The Scavenger's Camp» para darse cuenta de esto que menciono...

JG. Ese sonido de violín que se escucha, soy yo tocando el viejo violín tamaño ¾ de mi mujer, exactamente del modo en como salió de la caja tras no haber sido abierta en treinta años. Ese fue el primer corte de combate que escribí; en esa primera pieza pueden escucharse los atisbos de muchas ideas para distintas percusiones y cuerdas que fueron utilizadas en el resto de la partitura.

///«He oído a muchos directores jóvenes o productores de videojuegos, decir que la música orquestal está 'pasada de moda'»///

Esta partitura, que me emociona y estremece todas y cada una de las veces que la escucho, tiene algunos de los pasajes más hermosos que has llegado a componer a lo largo de tu carrera: hay un instante en «A Call for help», cuando Lara consigue mandar su señal de socorro, que es absolutamente maravilloso.

JG. Estoy tan contento como tú con ese corte. ¡También es uno de mis favoritos! Quise que la partitura tuviera un viaje emocional paralelo al de Lara. La subida a la torre y el mensaje de socorro fueron un punto de inflexión importante para ella... Fue muy satisfactorio ser capaz de llevar la música a un primer plano, y celebrar su victoria con ella.

Vamos con *The Order: 1886*. Creo que comenzaste a componer esta banda sonora hace bastante tiempo, ¿en 2012, tengo entendido?

JG. Correcto, me avisaron con tiempo y tuve la oportunidad de trabajar muy de cerca con Ready At Dawn mientras el juego iba haciéndose realidad.

¿Y cuál es tu aproximación a esta banda sonora, por qué la orquestación elegida? Podrías haber creado una obra más orientada hacia el terror sonoro puro y duro, pero al final termina siendo, gracias a la composición y cómo trabajas con la sección de viento y metal, también muy dinámica, melódica, evocativa, triste y dramática y, en ocasiones, aventurera.

JG. Es muy agradable oírte decir eso. La instrumentación fue clave para para dar a *The Order* una voz musical única. Hoy muchas partituras son enormes y rimbombantes amasijos de golpeteantes percusiones secuenciadas y gigantescos coros de sesenta miembros. Yo quería una formación que fuera auténticamente única; esto significó eliminar todo instrumento «típico» como violines y metales. También escogí instrumentos de bajos registros exclusivamente para mostrar la sensación de opresión que los Caballeros de La Orden acarrean consigo cada día de sus vidas. Su vida solitaria, maldita, de sacrificio y dolor. Todo lo contrario a la mayoría de los personajes «heroicos» de hoy.

El apartado coral está muy trabajado en *The Order: 1886*, a unos registros muy bajos. ¿Por qué trabajar de esa manera tan particular con la voz humana en esta partitura? Podrías haber tomado muchas direcciones vocales en esta banda sonora, incluso con momentos puntuales de coros únicamente femeninos, pero preferiste que la voz masculina tomara protagonismo, y de esta forma tan especial. ¿Por qué? ¿Qué pretendías transmitir, trabajando así con la voz humana en *The Order*?

JG. Las voces en registros bajos eran perfectas para añadir más profundidad y peso al sonido general, pero también representan a los Caballeros en sí mismos, especialmente en sus exposiciones más líricas y temáticas. Sin embargo, pueden cambiar muy rápidamente y comenzar a gruñir con gemidos guturales si hay un licántropo cerca, ¡así que ten cuidado!

Muchísimas gracias por utilizar tu tiempo respondiendo estas preguntas, Jason. Por favor, no dejes de escribir partituras de videojuegos tan poderosas y llenas de vida como las que hasta ahora has escrito.

JG. ¡Muchas gracias! Estoy esforzándome y trabajando duro en muchos proyectos en estos momentos. Es maravilloso escuchar estas palabras, ¡ahora tengo que marcharme y trabajar duro con la música!.



Final Fantasy XV

REGRESA LA FANTASÍA A UNA SAGA QUE NUNCA LA DEBIÓ PERDER

Fantasía, del latín phantasia, historias o imágenes de cosas que no existen en la realidad... o que son o fueron reales pero no están presentes. Lo siento, querido diccionario, pero esta fantasía es más real que nunca. *Final Fantasy* vuelve a vibrar con fuerza propia, orquestada por Hajime Tabata. Tan solo unos "acordes" de esta obra han llegado a nosotros en forma de demo jugable, pero creednos cuando os decimos que es suficiente para sentir que la fantasía final está más viva que nunca y tan sólo acaba de comenzar a sonar en nuestros oídos. ¿Preparados para bailar al son de sus notas?

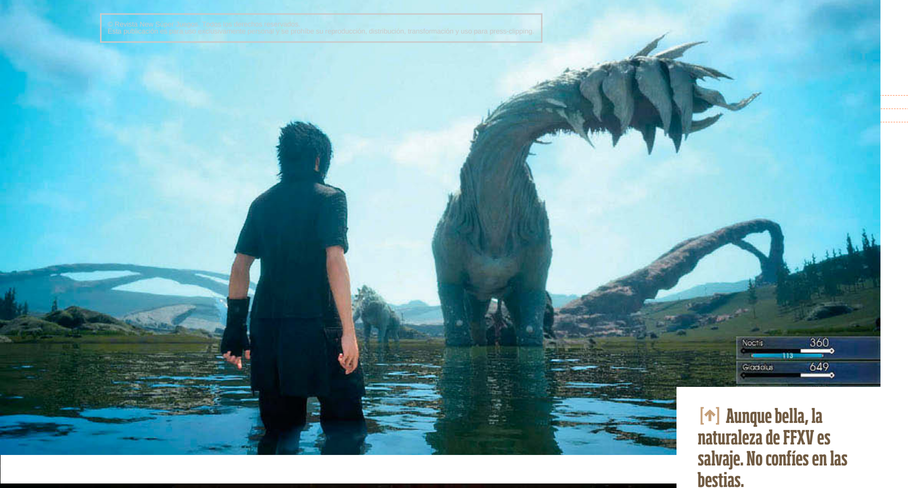
Por fin hemos podido probar las mieles de *Final Fantasy XV. Episode Duscae* nos ha cautivado los sentidos y arrebatado el corazón. Aire fresco y acertado, para variar, reviven una saga amada y odiada a partes iguales. Se ha hablado mucho sobre este breve pero intenso regalo, pero nosotros iremos un paso más allá como parece que ha hecho Tabata con este proyecto.

Aunque las ganas por disfrutar de la conducción del famoso descapotable negro son muchas, seguiremos atesorándolas para el futuro, ya que en esta demostración no podremos ponernos al volante. Todo lo contrario, más bien. Nuestro flamante coche se ha estropeado, y la gracia nos va a costar 25.000 giles. Tras la cinemática inicial en la que podremos saborear las distintas personalidades del grupo protagonista, nos ponemos en la piel de Noctis, que sigue siendo un misterio para nosotros, por supuesto. Aunque ahondaremos posteriormente en los personajes, cabe destacar la maestría que impera en los *Final Fantasy* a la hora de bordar la narrativa en el tapiz del juego. Puntadas sutiles pero certeras, para que cuando el jugador decida distanciarse, vislumbre el cuadro al completo, complejo pero hermoso. Bien, con el grupo decidido a encontrar el dinero, nos enfrentamos a un vasto pero impresionante mapa, que podremos recorrer a nuestras anchas. La calidad de las nuevas consolas hará que nos sobrecojamos al contemplar el lago con sus curiosas y preciosas criaturas, sus prados, sus construcciones, sus... oh, ¿eso es un chocobo? Lo es, claro está. Pero antes de jugar a ser Heidi, aprendamos a luchar como es debido. Porque el campo es tan precioso como salvaje.

Que el sistema de combate es fundamental en *Final Fantasy*, no lo duda nadie. Que esta vez sí, por fin, nos ha sorprendido, tampoco. Gracias al enorme y simpático Gladioulus, descubriremos que Noctis

INÉS BARRIOCANAL

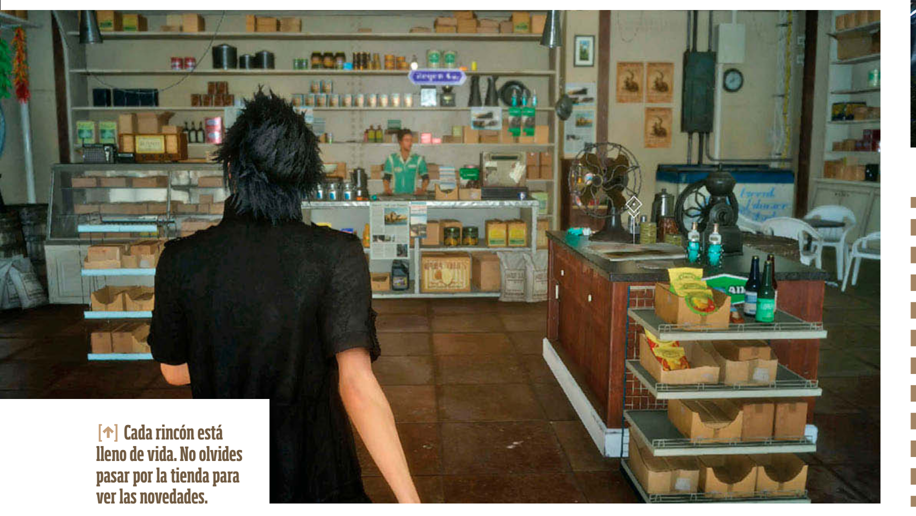
Compañía: Square Enix
Desarrollador: Square Enix
Género: JRPG
Formato: PS4, Xbox One
Origen: Japón
Lanzamiento: ¿2015?



[↑] Aunque bella, la naturaleza de FFXV es salvaje. No confíes en las bestias.



[↓] La noche guarda peligros en su oscuridad. Alúmbrala en los campamentos.



[↑] Cada rincón está lleno de vida. No olvides pasar por la tienda para ver las novedades.

NUEVA HISTORIA, NUEVO ESTILO DE COMBATE Un aspecto a observar con lupa es el tipo de combate. Más que suspenso en los recientes títulos de la saga, en FFXV encontramos novedades. Defensa, ataque, magia y protección se darán la mano para hacernos vibrar en la lucha.



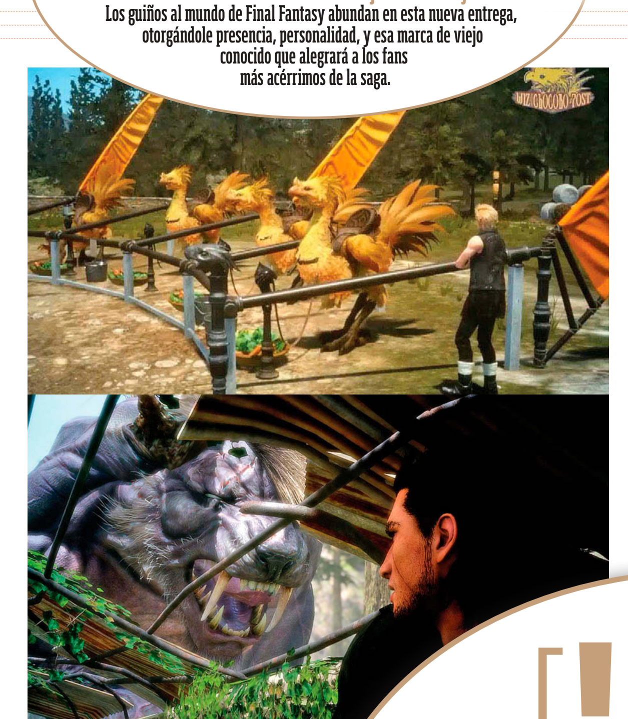
> ///El combate se renueva para estar a la altura de la experiencia. Fluidez, dinamismo y acción, excelente cóctel de bienvenida///

de mosquita muerta no tiene un pelo. Velocidad, agilidad, estrategia, fluidez... y todo en tiempo real. Más parecido a *Type-0* y bebiendo reminiscencias de su prima hermana *Kingdom Hearts*, *Final Fantasy XV* nos invita a practicar con un estilo de combate directo y dinámico, con habilidades particulares de cada personaje, con magias, defensas y, por supuesto, ataques contundentes y variados. Aunque debemos admitir que cuesta pillarle el tranquillo, no os preocupéis, se termina dominando. Y si no, tranquilos, tendremos a mano a algún compañero para curarnos (Nunca mejor dicho, una simple palmadita y recuperaremos vitalidad al instante). Una novedad que recalca un subtítulo para esta entrega: Fraternidad, amistad, compañerismo. ¿Los has apuntado bien? Seguimos.

Una vez estemos listos para enfrentarnos al mundo salvaje que nos rodea, nos pondremos a ello. Es impresionante la dimensión del escenario, los tipos de vegetación y terrenos que nos encontraremos y, por supuesto, bestias. Criaturas que huirán, que nos atacarán, que pasarán de nosotros o que nos perseguirán. Varias especies habitan en este mapa, pero la gran bestia será la que nos interese. Un jefazo digno de esta experiencia será la que coronará la demostración. Pero antes, disfrutemos de un día en el campo... y también de su noche. En *Final Fantasy XV* las novedades están a la orden del día. Sol y luna, nubes y estrellas. Los días tendrán sus noches y viceversa. Este cambio provocará otros tanto en el escenario como en los habitantes que lo pueblan. Las bestias serán más fuertes, la visibilidad más reducida. Cuando Lorenzo se esconda, los campamentos serán nuestros mejores aliados. Recuperaremos energía cocinando lo que hayamos cazado durante el día, poniendo la experiencia a buen recaudo

ALGO NUEVO CON SABOR A LO MEJOR DE LO VIEJO

Los guiños al mundo de Final Fantasy abundan en esta nueva entrega, otorgándole presencia, personalidad, y esa marca de viejo conocido que alegrará a los fans más acérrimos de la saga.



[↑] Las mazmorras estarán presentes en esta aventura. Todo un reto para el jugador.

[↗] Los chocobos no podían faltar en este pequeño aperitivo. Viejos conocidos que tendremos que ver desde lejos.

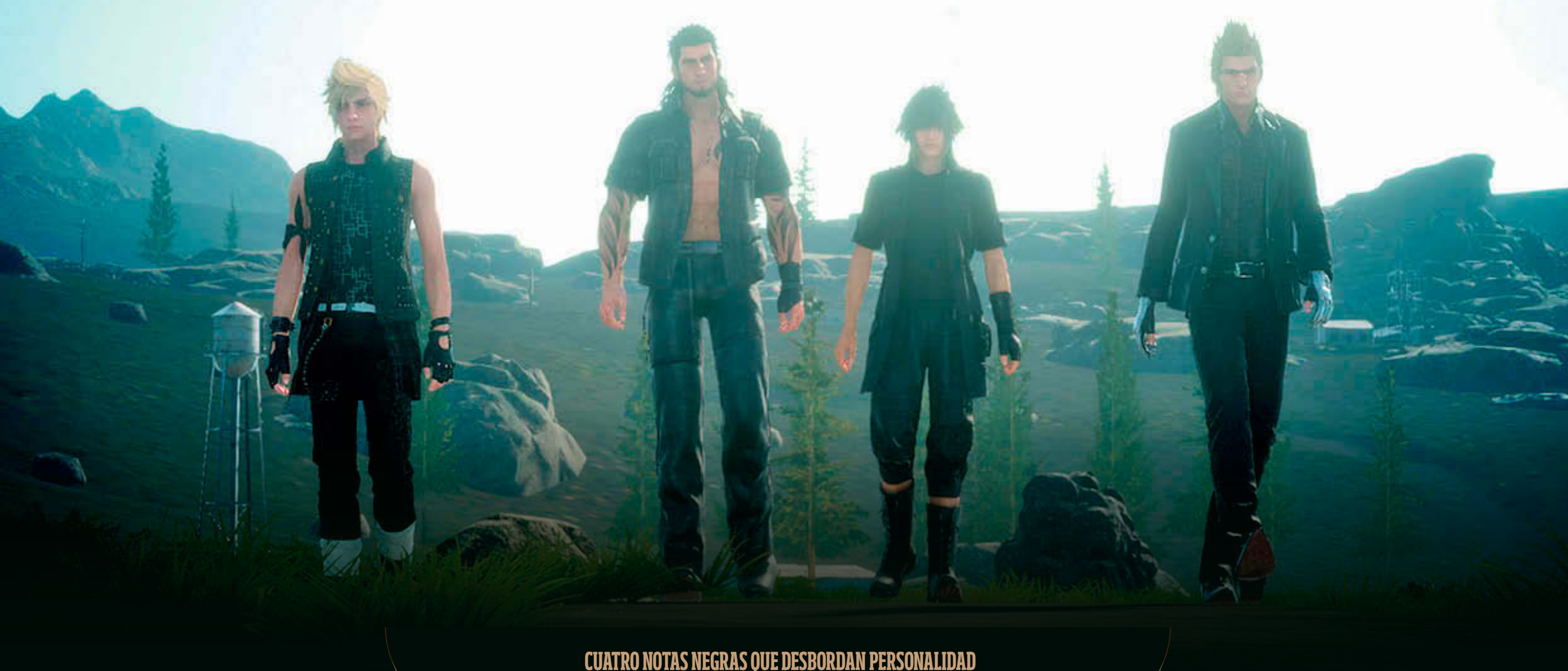
también. Una vez recargadas las pilas, seguimos nuestra aventura ¿no? ¿estamos o no estamos en un juego de rol? Estamos, y por eso, además de mapear, nos encontraremos con las conocidas mazmorras. Zonas en las que iremos descubriendo el mapa a medida que vayamos avanzando, que estarán repletas de enemigos y que supondrán todo un reto, la mayor parte de las veces con grandes recompensas. En este caso podemos disfrutar de una. El botín es necesario para continuar con nuestra aventura. Se trata de Lamú, un viejo conocido para los fans de la saga. Nuestra primera invocación nos salvará la piel contra el jefazo final de la demo, y nos hará temblar. Si en el comienzo comparábamos esta demo con una obra musical, sin duda alguna las dimensiones mastodónticas de las invocaciones son esos acordes encargados de erizarte la piel y conseguir que tu corazón implosione dentro de tu pecho. La puesta en escena es de 10, la efectividad es de 100. Como ha quedado patente, el entorno será un personaje más en la historia, con sus pequeñas y grandes cosas influyendo en la experiencia. Pero, ¿y el grupo que se nos presenta? El cortejo real está compuesto por cuatro personajes que desentonan en el panorama del *Episode Duscae*. Amistad y lealtad serán los lazos de este cuarteto discordante. Notas negras sobre un pentagrama de

[!]

El compromiso de Square Enix para con sus fans es tal que la demo recibirá la actualización 2.0, recogiendo mejoras como el movmiento de la cámara y el apuntado automático. Un hecho casi inaudito.

LAS INVOCACIONES SE MUESTRAN MÁS COLOSALES QUE NUNCA

GF, eones, esferas... muchos nombres han bautizado a estos viejos conocidos en el mundo de FF. De nuevo las invocaciones se dejan ver, dejándonos impresionados por su magnitud y poder.



CUATRO NOTAS NEGRAS QUE DESBORDAN PERSONALIDAD
La amistad será un personaje más en FFXV, entretejiendo lazos de lealtad, guiños de humor y secretos a media luz en una trama a cuatro bandas. Los protagonistas de esta nueva aventura nos harán sentir que, a pesar de la oscuridad de Noctis, nunca caminaremos solos.



[?]

La extensión de los futuros escenarios, la importancia de la exploración y la interacción entre los miembros del grupo protagonista son varios puntos sobre los que Episode Duscae siembra dudas.



[↓] La amistad será nuestra mejor aliada en el campo de batalla, y fuera de él.

luces, colores y vida. Aunque estas cualidades las llevarán los compañeros por dentro, el heredero a la corona de Lucis será el único sombrío del equipo, recordándonos a una mezcla perfecta de Cloud y Squall con sangre azul. Los secretos del grupo, los que no se dicen, cobrarán a ciencia cierta más importancia que las sonrisas con las que los esconden. Señoras y señores, por fin parece que asoma en el horizonte un *Final Fantasy* digno de su nombre. Aire fresco que trae novedades, historias nuevas y complejas, caras que estamos deseando descifrar... dibujan un cuadro para saborear como el buen coñac, degustándolo una vez se ha dejado deslizar por la garganta. Sin duda, *Final Fantasy XV* promete ser una reconciliación con los fans, con la saga y, sobre todo con la Fantasía, la esencia que nunca debió perder.

Call Of Duty: Black Ops III

TREYARCH VUELVE A INTENTAR UN IMPOSIBLE CON EL NUEVO CALL OF DUTY

Diez años de duro trabajo lleva dedicando Treyarch a la serie *Call Of Duty*. En este tiempo, la desarrolladora californiana ha pasado de simple "equipo b", a ser el pez grande en la pecera de la serie de disparos creada inicialmente por Infinity Ward. Ellos lo saben, y por eso encaran cada nueva entrega de esta serie a su cargo con ganas de innovar y ofrecer algo nuevo. Y esta no será la excepción a esa regla.

Para la ocasión nos encontramos de nuevo con una propuesta 3 juegos en 1, compuesta por una campaña con personalidad propia, opciones multijugador competitivas a prueba de bombas y el inconfundible modo Zombies, marca de la casa. El nexo de unión de todas estas posibilidades será su ambientación futurista. Un futuro oscuro en el que el mundo está dividido en dos bloques bien diferenciados -al más puro estilo guerra fría-, y la raza humana se encuentra dando saltos de gigante en la escala evolutiva gracias a los implantes cibernéticos. Piernas para ir más rápido, brazos fuertes cual culturistas, etc... Y eso solo del lado de los ciudadanos de a pie, estando el mundo militar generaciones por delante, llegando a jugar con la conexión neuronal entre soldados.

Ese es el punto de partida de la campaña, en la que encarnaremos a un soldado Black Ops encargado de averiguar qué pasó a sus compañeros, desconectados de la red y desaparecidos en el mismo momento que una gran filtración de datos se produjo. Tendremos que superar mil y un tiroteos y situaciones extremas, aunque esta vez no estaremos solos en el campo de batalla. *Call Of Duty: Black Ops III* retoma el gusto por la narrativa cooperativa al permitir que hasta cuatro jugadores compartan campo de batalla y colaboren para acabar con las fuerzas enemigas. Esto implica que los escenarios deben ser más grandes y detallados, que la inteligencia artificial tiene que rehacerse desde cero para soportar esta multiplicidad de amenazas y que habrá mil y una formas nuevas de disfrutar de la acción cinematográfica que caracteriza a la serie.

Por si esto no fuera suficiente, la personalización de las opciones multijugador se cuela en esta parte del juego para permitirnos "tunear" a nuestro soldado, tanto en lo visual -pudiendo hacer a nuestro protagonista femenino-, como en lo jugable, donde se incluyen 40 habilidades activas y pasivas que podremos adquirir, usar y mejorar en el campo de batalla. ¿Quieres hacer explotar al enemigo en mil pedazos? Hecho. ¿Hackear su IA y volverles contra sus compañeros? Fácil. ¿Saltar más alto, correr por las paredes o atacar cuerpo a cuerpo con más fuerza? También es posible. Esta vez más que nunca, seremos nosotros los que elijamos cómo queremos jugar la campaña de *Call Of Duty*, tanto si jugamos solos, como si compartimos experiencia.

[XCAST]

Compañía: **Activision**

Desarrollador: **Treyarch**

Género: **FPS**

Plataformas: **PS4, Xbox One, PC**

Origen: **Estados Unidos**

Lanzamiento: **11-11-2015**

[!]

Entre los niveles de la campaña iremos a un búnker propio que nos servirá para comprar mejoras y consultar archivos, que podremos personalizar. Con amigos, nos servirá para presumir de hazañas.



[↓] Un futuro oscuro, incierto y desolador en el que la frontera entre los hombres y las máquinas parecen difuminarse por momentos.

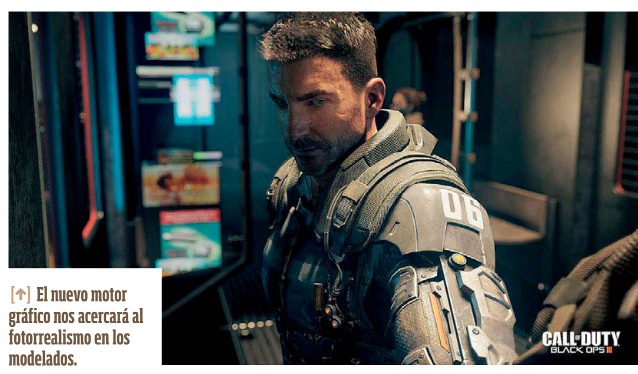
[↑] Nuevas armas, enemigos y situaciones para un título tan palomitero como siempre.

[↓] ¿Alguien echaba de menos a los robots gigantes en Call Of Duty? Ya nunca mais.

UN EQUIPO COMPLETO PARA LA VERSIÓN PC

Treyarch asegura tener un equipo completo trabajando específicamente en la versión para ordenadores, que busca optimizar el juego para el mayor rango posible de equipos en el mercado. De momento, hemos podido verlo funcionando a una resolución de 4K y el resultado es simplemente espectacular. También se pueden esperar servidores dedicados en la versión para compatibles. Sin embargo su contenido será idéntico a las versiones para consolas de sobremesa.





[↑] El nuevo motor gráfico nos acercará al fotorrealismo en los modelados.



[↓] Ruin, uno de los nueve especialistas. Un tipo duro que disfruta de la acción directa.

Pero por supuesto, todo *Call Of Duty* necesita unas opciones competitivas potentes para poder considerarse un digno sucesor del legado de esta serie, y Treyarch acepta el reto revolucionando su propuesta de diversas maneras. La primera de ellas es con un nuevo sistema de animaciones, que nos permitirá llevar el arma arriba todo el tiempo, lista para repartir plomo. También se han incluido un puñado de nuevos movimientos que permiten ampliar la nómina de posibilidades de combate: correr por las paredes, deslizarnos, doble y triple salto, sprint ilimitado... Sí, todo suena muy futurista y muy "ya lo hemos visto antes", pero creednos cuando os decimos que Treyarch se las está ingeniando para conseguir que todas esas mecánicas sean "suyas" y, además, funcionen a las mil maravillas en los frenéticos combates que propondrá, que mantendrán un estilo similar al del anterior *Black Ops*. A esto hay que añadir los Especialistas, nueve personajes con personalidad y habilidades definidas que llegan para meter la narrativa del juego en el multijugador.

Su última faceta, los zombis, sigue siendo un enigma aún, por lo que toca esperar unos meses para poder desvelar la incógnita.

[?]

Seguimos teniendo dudas sobre el aprovechamiento de la potencia de las nuevas consolas en lo referente al apartado gráfico. Por otra parte, ¿sabrá diferenciarse del resto de juegos bélicos de corte futurista?

> ///Campaña, multijugador y zombis, una propuesta de tres juegos en uno///

RISE & SHINE

[!]

Gamearth, la tierra soñada habitada por los personajes de los videojuegos clásicos, ha sido invadida por un ejército de marines cabreados random. El héroe por accidente Rise, con ayuda del pistolón Shine, debe evitar el apocalipsis.

Rise & Shine

PÍXELES ERES, Y EN PÍXELES TE CONVERTIRÁS

«Siempre describo el juego como un *Another World*, pero algo más arcade», nos explica Enrique Corts, artista y director del proyecto *Rise & Shine* en el seno de la compañía desarrolladora Super Awesome Hyper Dimensional Mega Team.

Continúa contándonos Corts: «el protagonista, Rise, es un niño que vive en Gamearth, el mundo de los videojuegos clásicos que de repente se ve invadido por los marines espaciales calvos, musculosos y con armas grandes. Por puro accidente, Rise se encuentra con Shine, la pistola mágica que se dice ayudará a repeler la invasión de los marines». Tras las palabras de Enrique Corts creemos percibir algo de hartazón, cierto cansancio provocado por tener que consumir sí o sí títulos clónicos protagonizados por personajes idénticos, presumiblemente esos "marines espaciales calvos" de los que nos habla, y que con toda la intención ha convertido en los malosos de *Rise & Shine*.

Pero evidentemente, no es el odio lo que dirige las intenciones del Super Mega Team, sino el amor; en la demo de *Rise & Shine* que hemos tenido el privilegio de gozar, conviven aquellos elementos que terminan por conformar los titulazos que, desde el primer momento, se convierten en clásicos instantáneos: un entorno gráfico absolutamente apabullante que viste un desarrollo mecánico de regusto clásico y dificultad necesariamente endiablada. Las palabras de Corts complementan el cúmulo de buenas sensaciones que nos ha provocado la demo: «la historia siempre tiene un papel importante en nuestros juegos, y siempre intentamos integrarla lo mejor posible con el gameplay». No solo de grandes historias o andanadas visuales estentóreas vivimos los jugadores y, efectivamente, es la dinámica de juego lo que más nos ha llegado a las tripas; controlar a Rise resulta delicioso, y las posibilidades que brinda el arma Shine parecen mejores

[**ADONÍAS**]

Compañía:
Adult Swim Games

Desarrollador:
Super Awesome Hyper Dimensional Mega Team

Género:
Think and Gun

Plataforma:
PC (Steam)

Origen:
España

Lanzamiento:
Primera mitad de 2016

y más divertidas a cada paso que damos, con lo que el juego consigue ser mejor y más original a cada momento; disponemos de balas infinitas, aunque el hecho de que cada cargador esté limitado a diez disparos añade a la mecánica cierto componente estratégico vía el cual se hace necesario planificar levemente cuándo, cómo y a qué tiroteamos.

«Durante el juego, Rise tendrá que usar a Shine y sus distintos tipos de balas y modificadores para poder superar todas las situaciones a las que se enfrente. Además, ponemos en práctica algunas mecánicas novedosas como son las coberturas en un juego 2D, las balas radioteledirigidas, etc...», se extiende Corts. Todo esto propicia inteligentes aunque sencillos -y divertidísimos de resolver- puzles, embutidos en una aparente estructura de plataformas 2D por el cual discurriremos desengranando una emotiva historia que descubriremos y resolveremos a tirascazo y tentetieso y a golpe del siem-



[↑] Un sueño visual cumplido: todos los títulos de entre 8 y 16 bits soñaban con ser como Rise & Shine cuando fueran mayores.

[↓] Esplendor gráfico en la hierba quemada.



///«Press Start to Save the World», una declaración de intenciones a muchos niveles desde la pantalla de título///

[?]

¿Es la apariencia gráfica el espejo del alma software? Sí rotundo en el caso de Rise & Shine, un título de mecánica límpida y pura, y por tanto tajantemente clásica... No siempre es oro pixelado todo lo que reluce.

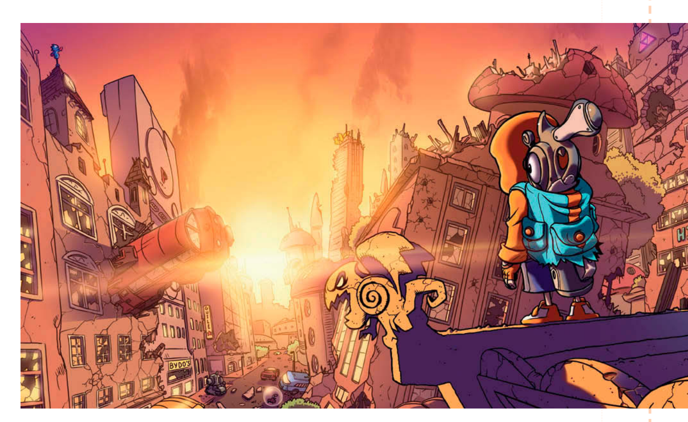
[↑] Homenajes a juegos de todas las épocas, violencia pixelada y gozo lúdico a sartenadas.

[←] Aunque Rise & Shine se vista de seda, con visos de juego clásico se queda; tropezaremos con enemigos de toda calaña y tamaño.

[↓] La mano desarrolladora del @SuperMegaTeam, quienes mecen la cuna jubable de Rise & Shine, prometen ofrecernos un titulazo melancólico, furibundo, variadísimo y retador.

pre encandilante y utilísimo doble salto. No se vayan todavía, aún hay más: los genios del Super Mega Team consiguen hacer aún más interesante *Rise & Shine* tocando la fibra de los jugadores viejunos con un agradecidísimo añadido: es nuevamente Corts quien destaca el que, para él es «otro de los puntos importantes del juego: además de estar cargadito de referencias, homenajes y huevos de pascua sobre videojuegos clásicos, todos los niveles y decorados están completamente dibujados a mano, vamos que no usamos elementos repetidos o 'tiles' como se hace normalmente, sino que cada nivel es una ilustración gigante con varios planos de scroll parallax. Así cada paso hacia delante del jugador es totalmente distinto».

Como apuntamos antes, *Rise & Shine* destila amor por sus cuatro hermosos costados. Incluso cuando morimos, nuestro personaje se evapora en una nube de sangre pixelada; y es entonces cuando comprendemos que Enrique Corts, Mar Hernández, Julio Ruiz, Adrián Ramis y Damián Sánchez han erigido un maravilloso mundo vivo lúdico protagonizado por dibujos animados... Pero, por debajo de todo eso, están los píxeles. El amor por el píxel. Y de los píxeles venimos.





[!]

Lo que más nos llama la atención de esta alpha es lo bien que funciona el elemento estratégico, la división por clases y la destrucción de entornos, que hacen que cada partida sea distinta a la anterior.

Rainbow Six Siege

NO AL RESPAWN, SÍ A LA ESTRATEGIA

Todos estaremos de acuerdo en que el FPS es el género por antonomasia de los videojuegos. Aunque los MOBA estén ganando terreno últimamente, siguen en una segunda posición y son menos numerosos que los *Call Of Duty*, *Battlefield* o imitadores de estos que recibimos cada año. Eso no significa que todos los shooter tengan que ser iguales, claro, y se agradece un montón que haya nuevas propuestas y mezclas de género, como puede ser *Destiny*, que intenta mezclar los tiros con elementos casi de MMO; o como *Rainbow Six: Siege*, que es el caso que nos ocupa y que intenta llevar la contraria a buena parte de los principios modernos de los FPS.

Hemos probado la alpha que Ubisoft ha mandado a unos cuantos usuarios por el mundo y, caray, casi podemos decir que se sale con la suya y que su fórmula sin respawn funciona muy bien pese a ser tan atípica y pese a que, si metes la pata, te puedes pasar 4 minutos viendo jugar al resto de jugadores. Es lo primero que me pasó en la primera partida: me entusiasmé, quise liarme a tiros y, meh, muerto a la primera de cambio y a la espera de que se reiniciara la ronda.

Tras el tedio de tener que esperar a mis compañeros y ver cómo perdían la partida, decidí que sí, que mejor ir con cuidadito en la siguiente. Esto dio sus frutos, pues maté a dos personas estando bien fortificado en un rincón, al lado del sofá de la casa del rehén que teníamos secuestrado, porque mi equipo era el de terroristas. Si te toca mantener posición, vas a tener que aprenderte bien la casa para que ningún SWAT avispado y con escopeta te reviente las fortificaciones o te ponga explosivos en la pared que tienes a tu derecha y no solo te mate con la deflagración sino que encima se cuele y se lleve al rehén. Los escenarios de *Rainbow Six: Siege* están pensados en estos dos sentidos: tanto para hacer tu particular fuerte como para destrozarlo y colarte a lo bestia, matar a un terrorista y llevarte a un rehén.

Ser policía o SWAT o lo que sea que eres en el equipo que asalta la casa del secuestrado no es precisamente fácil. Primero has de saber dónde está el rehén, para lo cual usas unos coches teledirigidos y con cámara que infiltras dentro de la casa, pero que un terrorista avispado puede destruir si te ve. Todo esto en apenas treinta segundos antes de que empiece la ronda, lo que no siempre es tiempo suficiente para inspeccionar la casa en busca del rehén y de las trampas que están poniendo los terroristas. Una vez empieza la ronda, como decíamos, no sirve de nada ir a lo loco: hay que ir en equipo, asaltando posiciones en conjunto y usando las habilidades de cada soldado para contrarrestar las de cada terrorista.

B. LOUVIERS

Compañía: **Ubisoft**

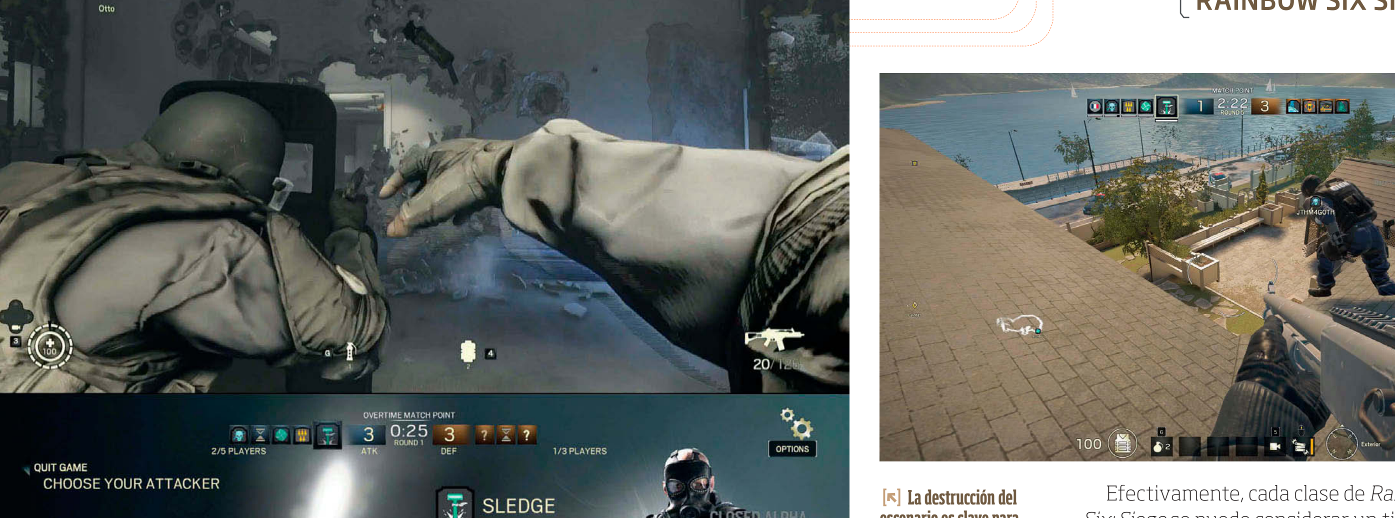
Desarrollador: **Ubisoft Montreal**

Género: **FPS Cooperativo**

Plataformas: **PS4, Xbox One, PC**

Origen: **Canadá**

Lanzamiento: **2015**



[↖] La destrucción del escenario es clave para pillar a los terroristas desprevenidos.

[↑] Cualquier estrategia puede resultar adecuada siempre y cuando pille al enemigo desprevenido. ¿Subirse al tejado y entrar por las ventanas? Se puede.

[←] Solo puede haber un personaje de cada clase por partida, de modo que cada cual tenga su función bien clarita.

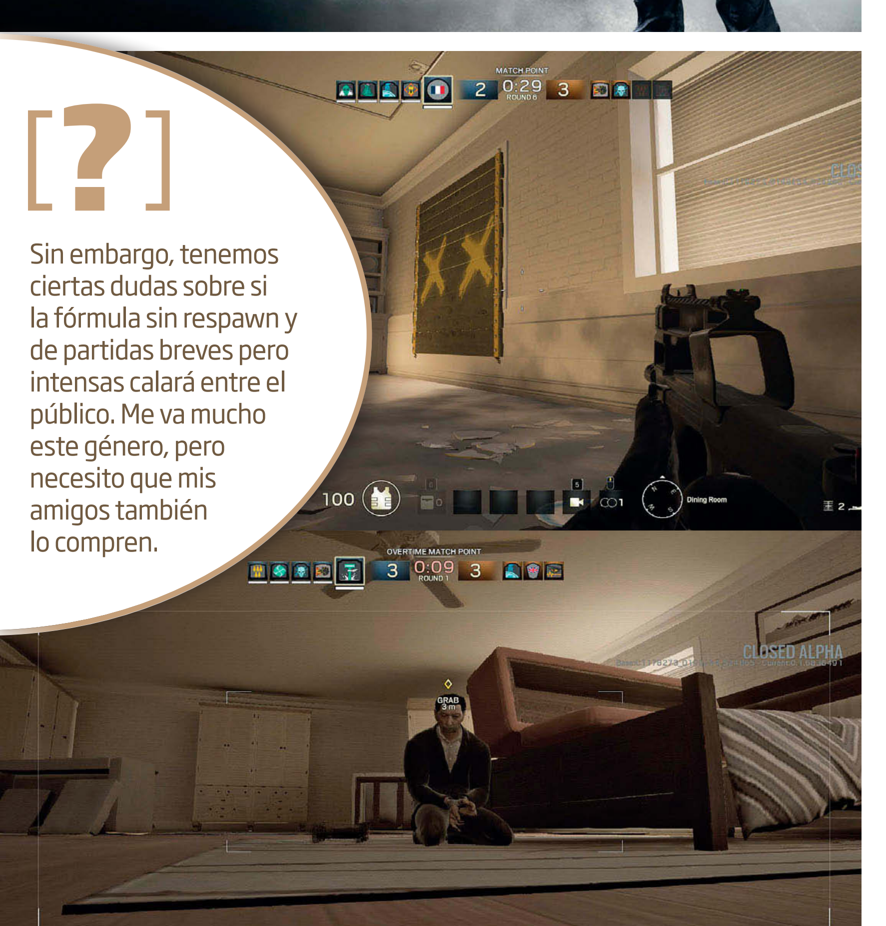
Efectivamente, cada clase de *Rainbow Six: Siege* se puede considerar un tipo de soldado diferente y con funciones separadas: no es lo mismo ir con una escopeta y un martillo que tumba barricadas que ir con un explosivo de termita que abre paredes para crear emboscadas. Y del mismo modo, hay una gran diferencia entre el terrorista que pone minas de gas nervioso y el que establece barricadas de metal y alambre de espino para detener a los policías.

Este toma y daca de habilidades, posiciones y maña a la hora de disparar más rápido y más preciso a un señor que se esconde o que tiene que vadear tu posición es lo que hace tan especial a este juego y lo que lo hace tan, tan

> ///Olvídate del frenetismo del COD, que aquí toca ir pasito a pasito y con una estrategia bien clara de antemano///

diferente. Sí, es verdad que hay mucho de *Counter Strike* en esta dinámica y que lo mismo lo de rescatar rehenes se queda viejo a las 20 partidas, pero hay que reconocer el valor que tiene el juego por su depuradísima concepción de lo que también puede ser un FPS. No siempre hace falta ir pegando tiros a lo loco con 31 soldados más a tu lado del mismo modo que tampoco tiene por qué ganar el jugador con más velocidad al disparar.

Rainbow Six: Siege, al menos en su alpha, parece estar más pensado para jugar al FPS con calma y premeditación, incluso si por momentos hay una tensión insoportable cuando eres el último de tu batallón y tienes que acabar con dos terroristas o llevarte al rehén a riesgo de no poder protegerlo y perder también la partida. Y sí, si juegas con amigos, con headset y con mucha organización, este juego puede ser una auténtica maravilla. Tengo ganas de poder jugarlo así.



[?]

Sin embargo, tenemos ciertas dudas sobre si la fórmula sin respawn y de partidas breves pero intensas calará entre el público. Me va mucho este género, pero necesito que mis amigos también lo compren.

[↖] Olvídate de ir a lo Rambo en este juego: un par de tiros te fulminan y tienes que esperar hasta la siguiente partida para reaparecer. Estar agachadito y esperando al contrario aquí es una táctica muy válida y recomendable.

[←] Lo más importante antes de empezar cada partida es encontrar la habitación donde se encuentra el rehén. Sin embargo, este cuarto puede variar en función de lo que decida el equipo contrario.



COSPLAY

Trabajar en videojuegos. Sentir los videojuegos. Vivir los videojuegos.

Inés Barriocanal

Tras superar niveles sin eliminar, por ahora, a ningún Final Boss, ha ganado puntos de EXP como:

- Presentadora, guionista, cámara y editora en el Departamento de Vídeo de IGN España
- PR Executive y CM en prácticas en Koch Media
- Gestión de contenido, guionista, cámara y presentadora en Boomerang Live, eGam3rs, Blogocio
- Media Department Manager en Versus Gamers

FAITH

Rebeldía, misterio, rabia...son apellidos que se le pueden otorgar a Faith Connors, protagonista de Mirror's Edge. Pero todos ellos reposan, mansos, bajo el yugo del autocontrol. La templanza es una de las virtudes de este personaje y los tatuajes ocultan más de lo que muestran. Por eso me sedujo.

Fotografía: Javier Bautista
Maquillaje: Blanca Barriocanal


NEW SÚPER JUEGOS Retro
¡LA SAGA PARODIUS AL DESNUDO!
GRUPO ZETA
OUTRUN
Autopista hacia el cielo
Un Ferrari, una rubia y conductores sin escrúpulos en nuestro repaso a la leyenda del Testarossa errante
GHOSTS'N GOBLINS
30 años en calzoncillos por el cementerio
STREET FIGHTER
El origen del mito
FAMILY COMPUTER
El juguete de Nintendo que lo cambió todo
OPERATION WOLF • RETROVIEWS • TECNO POLICE • LA MÁQUINA DEL TIEMPO...











LOS ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

· Actual y retro · Consolas · Microordenadores ·
· Juegos · Desarrollo · Merchandising ·







facebook.com/emere.es

¡VISÍTANOS!



¡NUEVA APERTURA!

GUADALAJARA 949 21 69 02

C/ Doctor Santiago Ramón y Cajal, 14
sac.guadalajara@emere.es

TORREJÓN DE ARDOZ 91 622 91 50

C/ Teruel 12, Local 1 (Esquina C/ Andalucía)
sac@emere.es





Fundador: Antonio Asensio Pizarro
Presidente: Antonio Asensio Mosbah
Presidente de la Comisión Ejecutiva: Juan Llopart
Director General: Conrado Carnal
Director Editorial y de Comunicación: Miguel Ángel Liso

Directora del Área de Revistas: Esther Tapia
Director del Área Digital: Ricardo Villa
Directora del Área de Comercial Nacional de Prensa: Marta Bilbao
Director del Área de Libros: Román de Vicente
Directores del Área de Prensa y Plantas de Impresión: Jorge Alegre y Enrique Simarro
Director del Área de Recursos Humanos: David Casanovas

COLABORADORES
Marcos García, Alfonso Vinuesa (Diseño y maquetación), Bruno Sol, Pedro Berruezo, Adonías, Bruno Louviers, Lázaro Fernández, Juan García, Marçal Mora, Inés Barriocanal, Paz Boris, Javier Bautista (fotografía), José Luis Sanz, Juan Carlos Sanz, Ricardo Anchuela, Raúl Montón, María Emegé, Eva Cid, Ricardo Cancho "Kantxo Design"
Jefe de Producción: Jorge Barazón
Redacción: C/ Orduña 3. 28034 Madrid Teléfono: 915 86 33 00

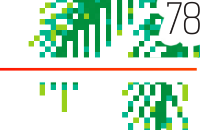
UNIDAD DE REVISTAS
Directora Comercial: Gema Arcas
Directora de Marketing: Sofía Ruiz
Director de Desarrollo: Carlos Silgado
Director de Producción: Javier Bellver
Suscripciones y atención al lector: 902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro: Julián Poveda
Centro: Carlos Cerro y María José Martínez. Orduña, 3. 28009 Madrid. Tel.: 915 86 33 00 - Fax: 915 86 35 63 **Cataluña y Baleares:** Josep Juaneda. **Coordinadora:** Isabel Martín. Concell de Cent, 425. 08009 Barcelona. Tel.: 934 84 66 00 - Fax: 932 65 37 28 **Levante**: José López y Vicente Causerá - Embajador Vich, 3 - 2º D. 46002 Valencia. Tel.: 963 52 68 36 - Fax: 963 52 59 30 **Norte:** Jesús Mª Matutes - Alda. Urquijo, 52. Apdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 453 108 - Fax: 944 39 52 17 **Sur:** Gesmedios & Asociados, S.C. - Asunción 76, 4º Izda. 41011 Sevilla. Tel.: 95 427 53 72 - 619 939 770 - mortiz@zetasur.com **Aragón:** José Manuel Hernández - Hernán Cortés, 37. 50005 Zaragoza. Tel.: 976 70 04 00 **Coordinación:** Mercè Urrós

PUBLICIDAD INTERNACIONAL
Directora de Publicidad Internacional: Gema Arcas. O´Donnell, 12. 28009 Madrid. Tel.: 34 91 586 36 31. gema.arcas@zetagestion.com
Ejecutiva comercial: Andreea Mangâr. Tel.: 34 91 586 36 32. andreeam@zetagestion.com
Imprime: Rotocobrhi. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos. Madrid.
Depósito Legal: B 13945-2015 . ISSN: 2385-7668
Distribuye: GDE REVISTAS. C/ De la Agricultura, D-10. 11407 Jerez de la Frontera (Cádiz). **Teléfono:** 902 548 999
Distribución en Argentina: Capital: Huesca y Sanabria; Interior: DGP
Printed in Spain

Sumario





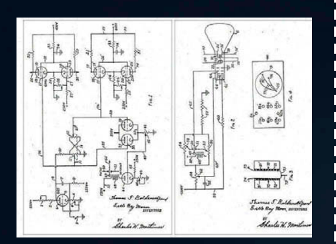
Síguenos en:

Facebook
New Súper Juegos



Twitter
@newsuperjuegos





1947

Cathode Ray Tube Amusement Device. Construido por Thomas T. Goldsmith Jr. y Estle Ray Mann en 1947 usando solo componentes analógicos, el juego electrónico interactivo más antiguo conocido fue patentado en 1948 . Era un simulador de disparo de misiles y nunca fue puesto a la venta.



1952

OXO. No fue el primer programa diseñado como juego en un ordenador, pero sí es el primero en utilizar una pantalla electrónica para mostrarlo. En 1958, William Higinbotham construye Tennis For Two, otro famoso y primerizo ejemplo de videojuego con electrónica analógica.



1962

SpaceWar! Steve Russell programa, junto a un grupo numeroso de estudiantes del MIT, el que es considerado como el primer videojuego diseñado como tal, en un PDP-1. Se expandió a través de las redes universitarias, abuelas de Internet, convirtiéndose en el primer juego distribuido así.



2015

Y más allá. No sabemos qué nos espera. Si la Realidad Virtual, con aparatos como Oculus Rift o Morpheus, es el futuro. Si esta será la última generación de consolas convencionales. Tampoco qué nos traerá Nintendo con su próximo proyecto o si el PC es el camino. Pero sí sabemos que vuelve Súper Juegos y eso debe alegrarnos.



2007

iPhone. Junto con Wii, lanzada en 2006, representan una revolución en el consumo de videojuegos y cambio de público objetivo. Se busca una audiencia más amplia, con un sistema de juego más intuitivo (impulsado por el Wiimote y los controles táctiles) y la proliferación de los llamados "casual games", con éxitos sonados como Angry Birds o Candy Crush. El videojuego es un fenómeno global.



2003

Steam. Valve cambia las reglas del juego. Inicialmente concebido como una herramienta para asegurar que todos los juegos de Valve tenían los parches al día, con el tiempo se convirtió en la plataforma de distribución de referencia para juegos digitales en PC. Desde 2007, aproximadamente, va como un cohete.



2001

Sega. Microsoft. 2001 siempre será un año triste para los que crecieron durante la batalla de las consolas. Impensable hasta entonces, Sega decide dejar el negocio del hardware, siendo la desdichada Dreamcast su última consola. En el lado positivo, en 2001 aparece un nuevo competidor: Microsoft, con su Xbox.



LA MÁ
DEL TI

Cronología básica, de los



1996

Tarjetas gráficas. Tras unos primeros pasos en 1995 (S3 ViRGE, ATI Rage), la popularización y bajada de costes de los chips gráficos para 3D llegan a partir de 1996 de la mano de 3dfx (Voodoo), PowerVR y NVidia (en 1997). Algunos todavía siguen con la boca abierta tras ver los poligonazos que llegaron para quedarse.



1994

PlayStation. La entrada de Sony en el mercado representa el paso a las 3D, la explosión del CD-ROM, el declive de los salones recreativos y el fin del dominio de Nintendo y Sega. Su sucesora, la PS2, se convertiría en la consola más vendida de la historia.



1989

Game Boy. Gunpei Yokoi crea la portátil más importante y relevante de la historia. Con solo cuatro tonalidades de gris se llevaría por delante a todas las portátiles en color gracias a su duración de batería y sus juegos. La Super Nintendo (Super Famicom) se lanzaría un año más tarde, significando el punto álgido de la llamada guerra de las consolas.



1966

Brown Box. Ralph H. Baer recupera una idea que tuvo en 1951 para utilizar un televisor ordinario como pantalla para videojuegos. La Brown Box, prototipo de la Magnavox Odyssey, estaría lista en 1968. La Odyssey, por su lado, no se pondría a la venta hasta 1972.



1971

Galaxy Game y Computer Space. Bill Pitts y Hugh Tuck desarrollan el primer juego de ordenador operado por monedas. La segunda es obra de Nolan Bushnell y Ted Dabney, que se convierte en la primera máquina comercial y, de rebote, en el primer videojuego comercial de la historia.



1972

PONG. Bushnell y Dabney fundan Atari. Acto seguido, lanzan PONG, el primer videojuego arcade de éxito. PONG fue el Big Bang de la industria, popularizando el videojuego tanto con la máquina como con los miles de consolas clónicas que llegarían a millones de hogares. Hoy en día, PONG es un icono y un hito histórico.



QUINA EMPO

visionarios a nuestros días

1976

Fairchild Channel F. Se lanza al mercado la primera consola que usa cartuchos (con ROM programable) y también la primera en usar microprocesador, el Fairchild F8. En 1977 Atari lanzaría su equivalente, la VCS, más tarde llamada 2600, consola con la que dominaría y reventaría el mercado.



1978

Space Invaders. Cuando Tomohiro Nishikado creó este videojuego arcade (y desarrolló toda la maquinaria a su alrededor) no imaginaba la fiebre que causaría. Llegaría incluso a extender la leyenda urbana de la escasez de las monedas de 100 yenes. Sus alienígenas son el icono más reconocible de la cultura del videojuego.



1980

Sinclair ZX80. Originalmente vendido a piezas para montar, es el primer representante de la popularización de los ordenadores con corazón de 8 bits, que con los posteriores Spectrum, Commodore, Amstrad, MSX, BBC Micro y otros, dominarían la década de los 80 en Europa y Estados Unidos.



1981

IBM PC. La introducción de este ordenador para competir con Apple no destaca por el modelo en sí sino por su arquitectura, abierta a la aparición de múltiples "IBM Compatibles" y a los programas de desarrolladores externos. Su crecimiento sería lento al principio, pero llegaría a los 90 dominando para siempre el mercado.





1988

Mega Drive. Llamada Genesis en Estados Unidos, se perfiló como la gran alternativa a Nintendo. Se estancó en su Japón natal, pero en occidente llegó a superar a su gran rival. En ese mismo año, la PC Engine de NEC incorporaba, por primera vez, el CD-ROM en una consola.



1985

Super Mario Bros. Es posible que este sea el juego más relevante de la historia, convirtiendo a Mario en el personaje más reconocido del sector. El juego original vendió más de 40 millones de copias pero... ¿cuántas veces lo habéis vuelto a comprar? A más de uno le faltarán dedos en la mano para contar.



1983

Famicom. Dos eventos sacuden y le dan la vuelta a la industria. En Estados Unidos, el crash del 83 reduce el mercado a escombros. Mientras tanto, Nintendo pone a la venta la Famicom, NES en occidente, que recuperará el mercado y liderará el cambio de poderes entre América y el país del sol naciente.

OutRun

[↑] Los otros conductores tenían un comportamiento bastante agresivo.

[↓] Un volantazo y uno podía saltar de la playa y el verano al otoño.

[↑] En situaciones así, más vale acelerar o acabas comiéndote una roca.

[↓] Los años 80, resumidos en una única pantalla.

[↑] En la carretera encontrabas clones del Beetle, algunos Porsche...

[↓] Getaway era implacable con los que no frenaban en las curvas.









Dos en la carretera

Bruno Sol

La reciente aparición del port a 3DS nos ha servido de excusa para recuperar a nuestra pareja favorita y su icónico Ferrari. Nadie diría que llevan casi 30 años sobre el asfalto...

¿Qué tiene *OutRun* para seguir enamorándonos, década tras década? No vamos a negar que hay algo de mitomanía en ello. La imagen de la pareja, a bordo del Ferrari Testarossa, se ha convertido en uno de los iconos más reconocibles de los 80. Sega nos proporcionaría, en años posteriores, otras joyas de la conducción recreativa como *Virtua Racing*, *Daytona USA* o *Sega Rally*, mucho más ambiciosas. Pero *OutRun* sigue siendo único, tanto, que se ganó un lugar muy especial en nuestros corazones por algo más que un mueble espectacular y una banda sonora inolvidable. Yu Suzuki quería que disfrutáramos del viaje, que pisáramos el acelerador no para llegar los primeros a la meta, sino para robarle al crono los preciosos segundos que nos permitieran conducir, un poco más, entre unos escenarios deslumbrantes que se desplegaban ante nosotros en forma de árbol. Al final de cada localización se abría una bifurcación, y el era el jugador, con un volantazo a la derecha o izquierda, quien decidía la ruta a seguir. Esto dotó a *OutRun* de una rejugabilidad »

Compañía: **Sega**

Género: **Conducción**

Jugadores: **1**

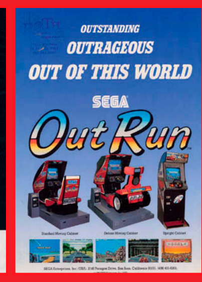
Lanzamiento: **Septiembre 1986**

CPU: **Motorola 68000 (x2)**
Sonido: **Z80 + Chip FM Yamaha YM2151**

#7













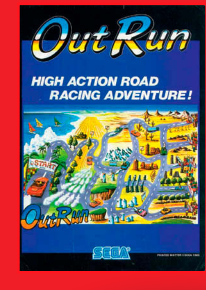






Al cielo por 20 duros

Una sensación que jamás podrá emular el MAME





Sentarse en el mueble Deluxe de OutRun es algo que hay que experimentar, por lo menos, una vez en la vida. 350 kilos de ingeniería Made in Sega, con tres altavoces y movimiento hidráulico. Si no lo viviste en los 80, siempre puedes hacer una visita a los señores de Arcade Vintage (en Petrer, Alicante). Tienen uno en perfecto estado.



El viaje más hermoso

15 escenarios, 5 finales distintos, un tour inolvidable.

Una de las mayores genialidades de *OutRun* fue permitir al jugador elegir su ruta, a lo *Darius* (pero sin naves con forma de besugo). Esto aportó a la placa una rejugabilidad de la que carecían otros arcades de conducción, y fue el detonante de que nos puliéramos la paga de toda una semana en unas pocas partidas. Nos podía el ansia de averiguar qué se ocultaba detrás de cada desvío, alcanzar sus cinco finales. La distribución de algunos escenarios variaba entre la placa original japonesa y la versión occidental. Por ello algunas adaptaciones domésticas permitían elegir entre ambas versiones (bautizadas como Japanese y Overseas). Aquí tenéis la distribución occidental...









inédita en los arcades de conducción de la época, y permitió a AM#2 dotar a la placa de una variedad de escenarios tan carente de lógica como digna de agradecer. En el universo de *OutRun*, el desierto, la playa y las montañas sólo están a un golpe de volante de distancia, siempre sin abandonar una carretera infinita de un solo carril, escoltados por un tráfico de lo más agresivo.

La génesis de *OutRun* es cuanto menos curiosa. Según confesó a la RetroGamer inglesa, Suzuki tomó la inspiración de la película *Los Locos de Cannonball* (gracias, Burt Reynolds). Quería recrear una carrera a través de Estados Unidos, dándole a los jugadores la oportunidad de conducir los bólidos más deseados de la época. Las limitaciones del hardware de aquellos tiempos hizo que el número de vehículos seleccionables se redujera a uno solo: el emblemático Ferrari Testarossa. Al final también desechó la idea de situar el juego en USA. Pensaba que los escenarios no ofrecerían toda la variedad que

Vineyard
Wilderness
Desert
Death Valley
Old Capital
Alps
Desolation Hill
Wheat Field
Cloudy Mountain
Autobahn
Seaside Town
Lakeside
Final A
Final B
Final C
Final D
Final E

Con solo girar el dial de la radio del Testarossa nos transportaremos por arte de magia, a 1986

buscaba, así que viajó a Europa en busca de inspiración, dando como resultado los 15 niveles que tenéis sobre estas líneas.

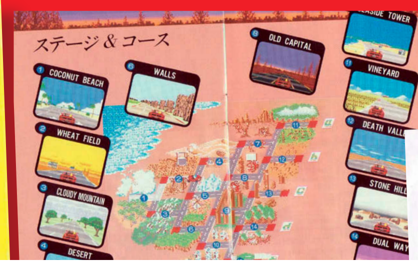
Para dar vida a semejante espectáculo, que supuso un enorme paso adelante para la tecnología Super Scaler, los ingenieros de Sega diseñaron una placa específica que montaba tres procesadores: dos 68000 de Motorola y un Z80, dedicado a gestionar el sonido que producía el chip YM2151 de Yamaha. Este último trabajaría a pleno rendimiento (escoltado por un PCM propietario de Sega) para reproducir una de las bandas sonoras más inolvidables de la historia de los videojuegos. Yu Suzuki quería convertir *OutRun* en una experiencia única, en la que la música cobrara tanta importancia como los gráficos. Y para ello volvió a contar con el hombre que había firmado las melodías de *Hang-On* y *Space Harrier*. Hiroshi "Hiro" Kawaguchi. El jugador no solo elegiría el destino de su viaje, sino además la música que le acompañaría al volante, a través de una pantalla de selección tan mítica como los tres temas que componían el repertorio: Magical Sound Shower, Passing Breeze y Splash Wave. Casi 30 años después, los fans de *OutRun* seguimos debatiendo cuál es la mejor de las tres. Pero en algo estamos de acuerdo: girar el dial de la radio del Testarossa vuelve a transportarnos, por arte de magia, a 1986. Volvemos a



Arcade CLASSICS VOL.1

Ferraris para todos

El éxito de la recreativa provocó una avalancha de conversiones domésticas, algunas más logradas que otras



ZX Spectrum [1988]

Que no os engañe esta pantalla. Había que verlo en movimiento. El velocímetro rezaba 260km/h, pero daba la impresión de ir a 2 metros por hora. *Chase HQ* le daba mil vueltas.



Master System [1988]

El Testarossa regresó a MS en *OutRun 3D*, un cartucho diseñado para las gafas 3D de la 8-bit de Sega. Como curiosidad, eliminó dos melodías de la coin-op y añadió 3 nuevas.

Game Gear [1991]

En lugar de un port de MS, SIMS programó una versión completamente nueva, que incluía como gran novedad un modo versus, contra la CPU u otro jugador (vía cable link).

PC Engine [1990]

NEC lo bordó a la hora de adaptar *OutRun* a su pequeña, pero potente, PC Engine. Un control perfecto y una música soberbia, muy superior a la que ofrecía la versión MegaDrive.

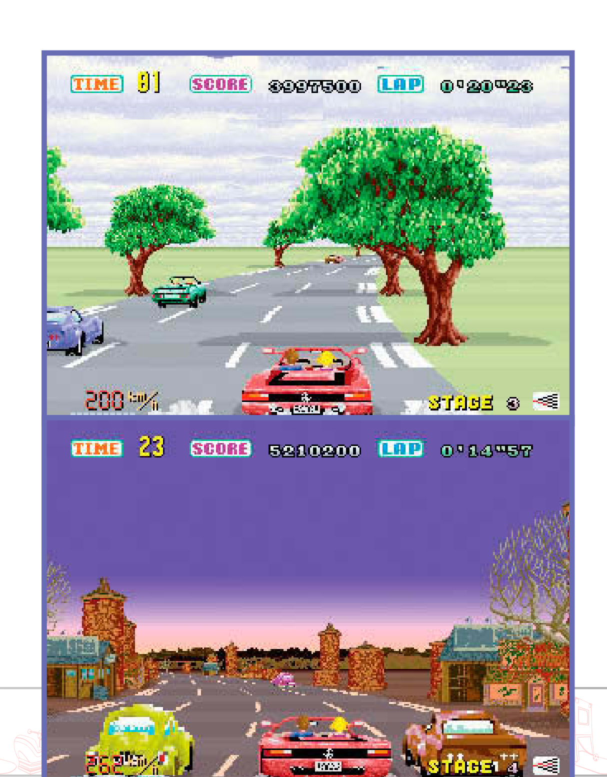
Mega Drive [1990]

No vamos a entrar en la polémica de si es mejor o peor que el port de PC-E. En su día nos encantó, aunque seguíamos echando de menos el scaling. ¿Por qué no salió en 32x?

ser esos chiquillos que preferían dilapidar 100 pesetas en una única partida a *OutRun*, que disfrutar de cuatro créditos en el resto de las máquinas del salón recreativo de turno. Muy pocos llegarían a tocar, ya de adultos, el volante de un Ferrari, pero aquel espectacular mueble nos convertía, durante unos minutos, en los amos de la Tierra.

Sega cimentó buena parte de su prestigio en sus "dedicated machines", impresionantes muebles diseñados para una placa específica. En su afán por interactuar con el jugador más allá de los límites del monitor, parieron algo único a lo que bautizarían como "physical experience". Complejos, y muy caros, muebles, que incorporaban muchas veces componentes hidráulicos, con los que se lograba reproducir la experiencia de pilotar un caza (*AfterBurner*), una moto (*Hang-On*)... o un Testarossa. Se fabricaron cuatro muebles distintos para *OutRun*. Uno para jugar de pie (Upright) y tres modelos para jugar sentado: Standard, Cockpit (que no salió de Japón), y Deluxe. Este último era la joya de la corona, una bestia de 350 kilos con mecanismo hidráulico y tres altavoces con los que disfrutar de la música creada por Hiro. Los cuatro modelos incorporaban volante con force feedback, pedales y un cambio de mar-

Se fabricaron cuatro muebles para OutRun, y la joya de la corona era el Deluxe, una bestia de 350 kilos








Commodore 64 [1988]

El colorido era algo pocho, pero lo compensaba con una buena sensación de velocidad y una música estupenda. Eso sí, se olvidaron de incluir la opción de elegir ruta.



Amstrad CPC [1988]

Un horror. Vale, tenía gráficos en modo 0, lo que aportó un gran colorido, pero no tenía música, los efectos de sonido daban pena y la sensación de velocidad era de chiste.



Atari ST [1988]

Supuso un gran salto respecto a las entregas de 8-bit (tampoco lo tenía complicado), y desplegaba una música bastante simpática. Un año más tarde llegaría el port para Amiga.



Master System [1987]

La música del primer OutRun doméstico aprovechó a tope el chip FM de la Mark III. En Master nos la birlaron, pero se puede solucionar con un adaptador de MD con chip.

Saturn [1996]

La conversión perfecta. Rutubo Games no sólo calcó al píxel la máquina, sino que la versión nipona incluía un modo 60hz y nuevas versiones de los temazos de Hiro. Pura gloria.

Dreamcast [2001-2002]

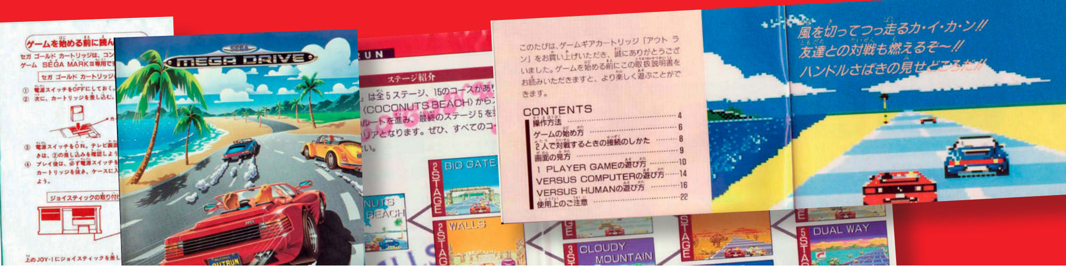
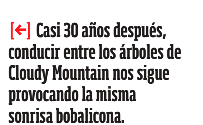
Sega lo adaptó a DC tanto en *Shenmue II* (en forma de minijuego), como en *Yu Suzuki Game Works Vol. 1*. No logró hacernos olvidar al de Saturn, y encima no salía el Testarossa.

PlayStation 2 [2004]

Esta épica castaña fue otro de los abortos poligonales del sello Sega Ages 2500. A Europa llegó en el recopilatorio *Sega Classics Collection*. Aún seguimos temblando.

GB Advance [2003]

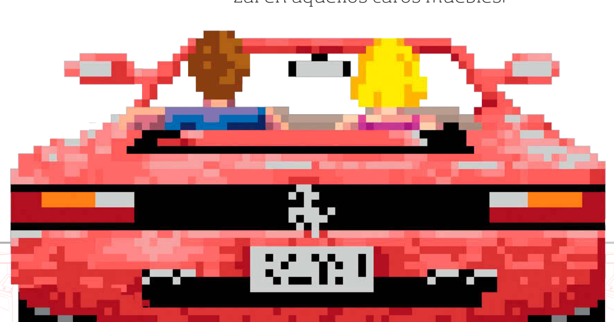
El mejor *OutRun* portátil hasta la reciente llegada del port de 3DS. Incluido en el cartucho recopilatorio *Sega Arcade Gallery*, derrocha amor y fidelidad hacia la recreativa.

[←] Casi 30 años después, conducir entre los árboles de Cloudy Mountain nos sigue provocando la misma sonrisa bobalicona.

[↓] La pareja del Ferrari Testarossa, todo un icono de los años 80. Sega, queremos un OutRun 3, y que conduzca la rubia. Se lo tiene más que merecido, la pobre.

chas. Saber cuándo pasar de L a H, en el momento preciso, era esencial para tener alguna esperanza de ver alguno de los cinco finales de *OutRun*. Pero los jugadores más avispados (incluyendo el quinqui de tus billares favoritos) no tardaron en descubrir que uno podía mantener la misma velocidad al salirse de la carretera si cambiaba de marcha a toda pastilla. Aquel truco, conocido entre los fans como "gear gacha", fue el responsable de la rotura de muchas máquinas, para desesperación de los dueños de los salones, que habían invertido un auténtico pastizal en aquellos caros muebles.



El célebre truco está presente en el impresionante port para 3DS que han firmado los colosos de M2, unos enfermos del detalle que pueden enorgullecerse de haber parido la segunda mejor conversión doméstica de *OutRun* de la historia. Y decimos "segunda", porque lo más alto del podio sigue ocupado por la prodigiosa conversión a Saturn, obra de Rutubo Games. Incluso en M2 siguen sin explicarse cómo esta gente logró semejante virguería (que incluía gráficos a 60fps, truco mediante), y así lo dejaron patente en una de las magistrales entrevistas que les dedicaron en el blog de Sega (divididas en cuatro entregas). En la parte superior podréis ver un recordatorio de la historia doméstica de *OutRun*. La mayoría de versiones no han soportado bien el paso del tiempo ni la comparación con la conversión de Saturn y el flamante port a 3DS, que se ha hecho de rogar en Occidente, aunque mientras tanto aliviaron nuestra espera con las no menos colosales conversiones de *AfterBurner*, *Super Hang-On*, *Space Harrier* y *Galaxy Force II* (este último, en opinión de un servidor, despliega las mejores 3D vistas hasta la fecha en la portátil de Nintendo). La reciente aparición de *OutRun* en la eShop no solo ha provocado una agradecida sobredosis de nostalgia en muchos cuarentones, sino que ha servido para descubrir el clásico de AM#2 a toda una nueva generación de jugadores, muchos de ellos desconcertados por la agresividad del tráfico que acosa a la pareja protagonista. Los ochenta eran así. Uno dependía de su habilidad y de la mala leche del dueño de los recreativos de turno, que podía disparar la dificultad de la placa para intentar amortizar cuanto antes la compra del mueble.

Lo único negativo que le podemos sacar a la conversión de M2 es el redi-







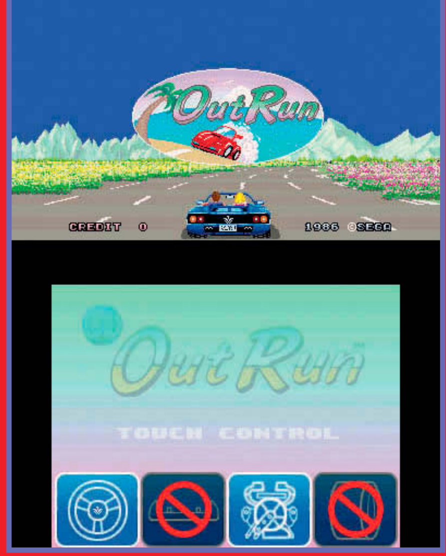
El clásico, en gloriosas 3D

Vale, todos echamos de menos al Testarossa, pero que eso no nos impida disfrutar de la colosal conversión de *OutRun* a 3DS. Un auténtico tesoro por menos de 5 euros.





[↑] El efecto 3D está realmente conseguido, aunque funciona mucho mejor en New 3DS. Impresiona conducir en Gateway.



[↑] A medida que vayamos alcanzando las 5 metas podremos ir desbloqueando "mejoras" que cambiarán el comportamiento del coche.

M2: Pasión por el detalle

Como ya hicieron con los anteriores Sega 3D Classics, M2 desveló en el Blog de Sega los secretos de la conversión de *OutRun*. Cómo grabaron los sonidos que producía el mueble o los quebraderos de cabeza para lograr los ansiados 60fps.



¿Y en Occidente, para cuándo?

Disponible en Japón desde el pasado diciembre, *Sega 3D Fukkoku Archives* reúne en un cartucho seis de los títulos publicados en la eShop, incluyendo *OutRun*. Como extras, añade *OutRun 3D* y *Space Harrier 3D* de Mark III / Master System.



[←] Al igual que en otros Sega 3D Classics, podrás recrear la sensación de jugar en los muebles originales. ¡Hasta reproduce el sonido que emitía la hidráulica de la máquina!

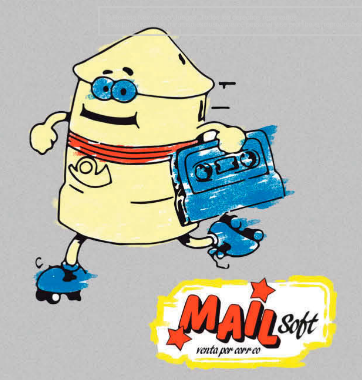
[→] M2 ha hecho un trabajo colosal al ampliar el campo de visión de la recreativa para adaptarla al formato 16:9 de la 3DS.



seño del coche, aunque no es culpa de ellos. La licencia de Ferrari caducó en 2011, lo que motivó la desaparición de *OutRun Online Arcade* y que no podamos ver en la portátil de Nintendo al caballito rampante y su bug, aunque su sucesor también "lo sufra" (ya hemos dicho que en M2 son unos maniáticos del detalle). Si tienes una 3DS, o mejor aún una New 3DS (así tendrás la garantía de no perder el efecto 3D en algunos circuitos como Gateway), ya estás tardando en descargártelo. Podrás disfrutar de toda la magia de la recreativa original, de sus inolvidables melodías, e incluso de dos nuevos cortes, creados para la ocasión y "planchados" en una ROM, que posteriormente se instaló en la recreativa, desde donde se grabó el sonido para 3DS. Sí, puede ser una locura, pero *OutRun* lo merece. La historia de Sega está plagada de recreativas memorables, pero esta, como hemos dicho al principio, es única. No es un arcade de conducción al uso. Es una experiencia vital. Un viaje que jamás olvidaremos.



[↑] Aquí se aprecia bien el rediseño del coche para el port de 3DS. Addio, Testarossa!



GAME

TITULO	PC
Diablo III: Reaper of Souls	19,95
Diablo III	19,95
Los Sims 4 ¡A Trabajar!	39,95
Starcraft II	19,95
World of Warcraft 5.0	14,96
Starcraft II: Heart of the Swarm	19,95
Los Sims 3: Disco de Iniciación	39,95
Call of Duty: Ghosts	9,95
Total War Rome 2 (Emperor Edition)	39,95
Call of Duty: Black Ops II	29,95
Call of Juarez 2	2,95
WarCraft III + The Frozen Throne	14,96
Codename: World in Conflict Complete	2,95
Evolve	39,95
Anatomia de Grey	1,00
Formula 1 2014	14,96
FX Fútbol 2.0	4,95
LEGO Marvel Superheroes	19,95
Dark Souls II Goty Scholar Of The First Sin	34,94
Starcraft II Battlechest	39,95
Call of Duty: Modern Warfare 2	29,95
SimCity: Ciudades del Mañana (Edic. Limitada)	9,95
Call of Duty: Black Ops	39,95
The Banner Saga	9,95
LEGO La Película El Videojuego	19,95
Murdered: Soul Suspect	19,95
The Elder Scrolls IV Oblivion	14,96
Escape Dead Island	19,95
Pressure	19,95
Broken Age + CD Banda Sonora	29,95
Fire	12,95
XCOM: Enemy Within	29,95
Dungeons II (Limited Edition)	39,95

TITULO	3DS
Tomodachi Life	39,95
Animal Crossing New Leaf	39,95
FIFA 15	29,95
Violetta	9,95
Cooking Mama: Bon Appétit	29,95
Fantasy Life	39,95
Mario Party Island Tour	39,95
Disney Magical World	39,95
LEGO El Hobbit	24,95
Skylanders Trap Team Starter Pack	39,95
LEGO Ninjago: La Sombra de Ronin	39,95
Yoshi's New Island	34,94
Planes	14,96
Lego City Undercover	39,95
Mario & Luigi: Dream Team Bros.	39,95
Sonic Boom El Cristal Roto (GS)	39,95
Gardening Mama: Forest Friends	29,95
Aviones Equipo De Rescate	19,95
WRC 2014	29,95
Rabbids + Rayman Compilation	29,95
TMNT: La Amenaza Del Mutágeno	39,95
Tetris Ultimate	19,95
Hello Kitty and Sanrio Friends Racing	19,95
Lego Ninjago: Nindroids	29,95
Beyblade Evolution Pack Con Peonza	9,95
Hello Kitty: Happy Happy Family + Funda	29,95
LEGO Legends of Chima	29,95
Ultimate NES Remix	39,95
Power Rangers Super Mega Force	29,95

TITULO	XONE
Minecraft	19,95
Call Of Duty: Ghosts (Edición Free Fall) [E]	14,96
Destiny Edición Vanguard	29,95
Titanfall	19,95
Evolve	39,95
LEGO Marvel Superheroes	29,95
Saints Row Re-Elected & Gat Out of Hell	29,95
NBA 2K14	9,95
Call of Duty: Ghosts	14,96
LEGO El Hobbit	29,95
Assassin´s Creed Unity Revolution Edition [E]	49,95
Metro: Redux	29,95
FIFA 14	19,95
LEGO La Película El Videojuego	29,95
LEGO Batman 3: Más allá de Gotham	39,95
Killer Instinct: Combo Breaker	19,95
Plantas vs. Zombies	34,94
NBA Live 15	19,95
Fighter Within	9,95
Rabbids Invasion	29,95
Assassins Creed IV Black Flag	29,95
Warriors Orochi 3 Ultimate	29,95
Thief	29,95
Murdered: Soul Suspect	29,95
Project Spark	29,95
Dead Or Alive 5: Last Round	39,95
Fantasía: Music Evolved	29,95
The Walking Dead Season 1 (GOTY)	29,95
The Wolf Among Us	29,95

TITULO	PS4
Destiny Edición Vanguard	29,95
NBA 2K15	44,95
Assassin´s Creed Unity Revolution Edition [E]	49,95
Dark Souls II Goty Scholar Of The First Sin	54,95
WWE 2K15	49,95
Metro: Redux	24,95
Resident Evil Revelations 2	49,95
Pro Evolution Soccer 2015 (Ed Day One)	29,95
Evolve	39,95
Little Big Planet 3	39,95
Saints Row Re-Elected & Gat Out of Hell	29,95
Plantas vs. Zombies	34,94
LEGO Batman 3: Más allá de Gotham	39,95
Metal Gear Solid V: Ground Zeroes	19,95
Assassins Creed IV Black Flag	29,95
NBA 2K14	14,96
Battlefield 4	49,95
DMC Definitive Edition	39,95
FIFA 14	19,95
The Order 1886 (Edicion Limitada) [E]	54,95
Watch Dogs	39,95
Singstar Megahits	29,95
Monopoly Hasbro	29,95
Warriors Orochi 3 Ultimate	29,95
Singstar Frozen	19,95
Rabbids Invasion	29,95
Murdered: Soul Suspect	29,95
The Wolf Among Us	29,95
Natural Doctrine	39,95
Shadow Warrior	29,95
Teslagrad	29,95

Cartuchos 3DS

LEGO Ninjago: La Sombra de Ronin
Super Smash Bros
The Legend of Zelda: Majoras Mask
Monster Hunter 4 Ultimate
Inazuma Eleven GO Chrono Stones
Pokémon Rubi Omega y Zafiro Alfa
Tomodachi Life
Animal Crossing:
New Leaf

Y TENEMOS MUCHOS MÁS

¡Reservas!

30/06/14



01/09/14



23/06/14

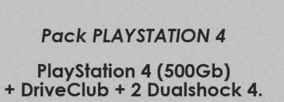
19/05/14

29/05/14

Packs







Pack PLAYSTATION 4

**PlayStation 4 (500Gb)
+ DriveClub + 2 Dualshock 4.**

Pack Xbox One

**Xbox ONE (500 Gb)
+ Halo The Master Chief Collection**

Periféricos

PLAYSTATION 3
Headset Bluetooth EX01
Controller Dual Shock 3
Auricular Bluetooth
Set de 2 Gatillos

PLAYSTATION 4
Dual Shock 4 Black
Funda silicona Controller
Auricular con micrófono
Cámara + Singstar

Xbox One
Headset Microsoft
Auriculares Stereo
Controller Inalámbrico
Funda de silicona

Todo lo que aparece en está página y mucho más también lo puedes encontrar en nuestras tiendas

HAZ TU PEDIDO A TRAVÉS DE **WWW.GAME.ES** TE ENVIAREMOS TU COMPRA LO ANTES POSIBLE, RECUERDA QUE CON NUESTRO NUEVO SERVICIO DE **"CLIC Y RECOGER"** PODRÁS ELEGIR DONDE RECOGER GRATUITAMENTE TU COMPRA EN UNA DE NUESTRAS MÁS DE 280 TIENDAS.

NOMBRE ____	MODELO	TÍTULOS PEDIDOS	PRECIO
APELLIDOS ____			
DIRECCIÓN COMPLETA ____	TITULOS		
TELÉFONO ____			
FORMA DE PAGO ____		GASTOS DE ENVÍO	
☐ TALÓN ☐ GIRO ☐ CONTRAREEMBOLSO		TOTAL	

FAMILY COMPUTER

El nacimiento de un mito

Muchas consolas han competido para hacerse un lugar en los hogares, pero pocas han conseguido hacerlo en los corazones de sus jugadores. En superficie, hablamos de una consola que catapultó a Nintendo y que modificó el orden global en la industria. En profundidad, de la que construyó una cultura a su alrededor y cambió, para siempre, la forma de disfrutar del entretenimiento electrónico. Hablamos de la Famicom.

Marçal Mora

FAMICOM [Ficha técnica]

Fecha de lanzamiento: **15 de julio de 1983 (Japón).**

Procesador CPU: **Procesador fabricado por Ricoh de 8 bits basado en MOS Technology 6502, con 4 generadores de tonos (dos cuadrados, un triángulo, un ruido), un dispositivo DAC y Controlador DMA restringido. 2 KB de RAM interna, aunque se expande con la presente en el cartucho.**

Video PPU: **Picture Processing Unit (RP2C02).**

Paleta: **48 colores y seis grises en la paleta base.**

Colores en pantalla: **25 colores por scanline. (Color de fondo + 4 conjuntos de 3 colores de tile + 4 conjuntos de 3 colores de sprite).**

Sprites en pantalla: **64 (sin recarga en mitad de pantalla).**

Tamaños de sprite: **8×8 - 8×16 píxeles.**
Resolución: **256×240 píxeles.**

Sonido: **Mono generado por CPU.**

Voltaje: **DC 9v 850mA con centro negativo.**

Mandos: **Dos, soldados a la placa.**

Puertos para expansión de control: **1.**

Ranura de cartuchos de juego de 60 pines.

Salida de vídeo: **RF.**

Soporte de juegos: **Cartucho ROM.**

Catálogo: **Más de 1.000 juegos.**

Precio de lanzamiento en Japón: **14.800 Yen.**

Consolas vendidas: **19,35 millones de Famicom, 61,91 millones (incluyendo NES).**

Videojuego más vendido: **Super Mario Bros., con 40,23 millones (hasta 1999), que iba incluido en muchos packs de NES. La cifra incluye unidades de NES y Famicom.**

Estamos en 1981, un año que marcó Nintendo de una forma inusual. Para ponernos en contexto, la segunda mitad de la década de los 70 supuso la crisis más profunda de la compañía nipona, tras varios fracasos en sus intentos de competir en las salas recreativas. El cambio de década trajo consigo una nueva esperanza, de la mano de Gunpei Yokoi y su departamento, R&D1. En una recuperación milagrosa, con la introducción de las Game & Watch y el éxito de *Donkey Kong* (arcade) en el mundo entero, Nintendo regresó a la senda de los números en negro.

Hiroshi Yamauchi, presidente de Nintendo del momento (y de toda la segunda mitad del siglo XX), tomó en ese momento una decisión que parecía insensata. Quería que Nintendo saliese de los salones recreativos. Los empleados no daban crédito. Pero movimientos parecidos se habían vivido en la compañía a lo largo de su historia, siempre ligados a un mismo elemento: la imagen. Recordemos que Nintendo era la principal fabricante de cartas Hanafuda (y también de barajas de póker en Japón), unos juegos que a menudo se veían empañados por las apuestas y los tugurios de mala reputación. La respuesta de Nintendo fue tan rápida como brillante, comprando la licencia Disney en 1959 para ilustrar sus cartas y dirigir-



las a un público infantil. Yamauchi tenía, de nuevo, la idea de limpiar el nombre de Nintendo de toda duda, como Hiroshi Imanishi recordaría en una entrevista que fecha de 1999:

"Aún con todos nuestros intentos, las salas recreativas tenían una imagen negativa. El presidente nos dijo, '¿por qué no somos capaces de imponer nuestros juegos en ambientes más luminosos, más claros?'. Y es cierto que las pantallas de la época necesitaban sitios poco iluminados para verse mejor, pero el ambiente lúgubre de las salas daba una imagen nefasta para lo que era el público general."

Imanishi es, de facto, uno de los empleados más importantes y prolíficos de Nintendo, aunque sea extrañamente desconocido. De su mano vino el giro de Nintendo hacia la electrónica, y a su mando estuvieron Gunpei Yokoi y Masayuki Uemura en sus primeros años. Precisamente fue Uemura, cuyo departamento R&D2 estaba falto de trabajo, quien recibió el encargo de Yamauchi.

"En aquella época, no tenía demasiado trabajo. De hecho, llegaba temprano a casa. Hasta que me llamó el presidente y me dijo 'El futuro son los videojuegos. ¿Quieres que tu departamento se ocupe de ellos?'. No lo entendí; los videojuegos ya existían, ¿no?".

La visión de Hiroshi Yamauchi era crear una máquina que no tuviese competencia durante tres años y colocar un millón de unidades. Se quedó bastante corto.

[↓] La Famicom, con su característica combinación de blanco y rojo. El mando del segundo jugador sustituye los botones Select y Start por un micrófono.

De hecho, lo que tenía Yamauchi en cabeza era más simple de lo que parecía, aunque de complicada ejecución. Quería acercar la diversión de los arcades a las casas. Poner sus aparatos en los salones, en los televisores. Y hacerlo de una forma distinta, con juegos intercambiables. La razón de fondo, dejando a un lado la imagen, era evitar la feroz competencia que se veía en los salones recreativos, donde las copias sangrantes sucedían a las ideas originales en cuestión de momentos. Su visión era crear una máquina que no tuviese competencia por al menos tres años, tiempo que veía suficiente para colocar un millón de unidades »



El nombre de la consola (Family Computer) se le ocurrió a la mujer de Uemura. Pero la tendencia japonesa a abreviar le dio su característico Famicom. A Yamauchi, no obstante, no le gustaba un pelo, le parecía infantil y, además, Famicom era un nombre registrado propiedad de Sharp. Intentó inventar una nueva marca llamada "Famicom Family" (de aquí los FF que encontramos en muchos cartuchos y hardware) pero todo se cerró con la compra a Sharp de la marca Famicom en 1986. Los términos y condiciones de la compra no son públicos, pero la Twin Famicom pudo ser una de sus consecuencias.

FAMICOM EN EL TIEMPO

1977
Nintendo lanza el Color TV Game 6, su primera consola doméstica. Le seguiría el Color TV Game 15.

1980
Nintendo pone las Game & Watch en el mercado.

1981
Aparición de Donkey Kong y Mario (o Jumpman) por primera vez.

1982
Gunpei Yokoi crea el D-pad (o cruceta direccional) como solución para la G&W de Donkey Kong Game & Watch. Sería la base para el mando de Famicom.

Julio de 1983
La Famicom es lanzada en Japón.

y dominar el mercado. Lo que podía parecer utópico sobrepasó incluso las expectativas.

Uemura no daba crédito. No sabía por dónde empezar. De hecho, se planteó empezar a construir sobre el éxito de las Game & Watch, pero el propio Yamauchi le cortó en seco. Quería algo completamente distinto. Para rematarlo, le dio dos nuevas limitaciones. La máquina debía ser imbatible en precio – menos de 10.000 yenes, unos 75 euros, en precio de venta – y tenía hasta 1982, un año, para diseñarla. Un imposible, en sus propias palabras.

Pero la historia demuestra que no hay nada imposible si se rompen las reglas, y la principal aportación de la Famicom en toda esta historia es el cambio de paradigma que provocó y con el que Nintendo se sentiría cómoda hasta nuestros días. Si hasta entonces las innovaciones en hardware habían traído software adaptado para ellas, con la Famicom se empezaría a construir el hardware en función del software que se quisiera usar en ella. Los ingenieros de software tomaban el control por primera vez, siendo la parte de hardware la forzada a crear una máquina con la mayor adaptabilidad y eficiencia posibles.

La historia de la elección de sus componentes es tan compleja que requeriría un libro contarla. Pero se asienta en tres elementos básicos: el procesador, la minimización de costes y los mandos. El popular procesador Z80 parecía una opción ideal, puesto que lo podía fabricar Sharp, una compañía amiga de Nintendo. Algo que Yamauchi también prohibió: Sharp era el proveedor de los chips para Game & Watch y darle también la Famicom podía causar cortes de suministro. Al final se optó por una opción que parecía tener poco sentido, el 6502 producido por Ricoh, al que se personalizó para la Famicom (RP2A03). Y es que Ricoh era una compañía en problemas, con una nueva maquinaria capaz de producir chips en masa pero que estaba siendo usada a menos del 10% de su capacidad. El acuerdo con Nintendo la mantuvo a flote mientras Nintendo recibía un trato muy favorable. Pero nadie en Nintendo tenía experiencia con ese chip. Experiencia que cogerían poco a poco y que se demostraría como una sabia elección.

Para la construcción de la Famicom siempre se tuvo en cuenta que los costes fuesen mínimos. Desde la elección de los materiales –el famoso asunto de los colores– hasta la no inclusión de conectores para los mandos, que van soldados a la placa. De la misma forma, hay cero concesiones a las duplicidades: la única salida es RF, asegurándose que se podría conectar a cualquier televisor japonés del momento. La única salida de tono la trajo Gunpei Yokoi con su botón de echar el cartucho como si fuese una tostadora, pensando que sería divertido para los niños.

Y los mandos; esa maravillosa cruceta, introducida por Yokoi en la Game & Watch de *Donkey Kong* (1982). Mientras la mayoría de empresas, especialmente Atari, seguía prefiriendo los joystick, Nintendo abría el camino del pad. Un control más preciso, menos cansado y, sobre todo, más barato. ¿Qué más se podía pedir?

No obstante, lo más importante a nivel empresarial no fueron los avances tecnológicos. Ni el cambio de paradigma. Ni la reducción de costes. Fue el cambio de estrategia de venta. Nintendo estableció un sistema que se basaba en vender el hardware sin beneficio, para extenderlo y sacar millonadas con la venta de software. Unido a un sistema de royalties que podríamos definir como cercano al abuso, el dinero empezó a entrar sin prácticamente esfuerzo. Así empieza la historia más exitosa de las consolas domésticas en la historia.

[↓] La estética de los juegos de Famicom, en este caso de los más tempranos de Nintendo, es siempre muy colorida."



Julio 1984
Nuts & Milk y Lode Runner, los primeros juegos de Famicom desarrollados por un tercero (Hudson Soft), salen a la venta.

Mediados de 1984
Grave problema en las placas de la Famicom, que provoca incluso la retirada de unidades del mercado.

Septiembre de 1985
Super Mario Bros. es puesto a la venta en Japón. Ya no hay vuelta atrás.

Octubre de 1985
Nintendo hace los tests de mercado con la NES en Nueva York.

Febrero de 1986
aparición del Famicom Disk System junto a The Legend Of Zelda.





El impacto de la Famicom

La Family Computer, más conocida como Famicom, fue lanzada el 15 de julio de 1983, al lado de tres conversiones de los éxitos arcade de Nintendo, *Donkey Kong*, *Donkey Kong Jr.* y *Popeye*. No se puede decir que su lanzamiento fuese por todo lo alto, puesto que el primer anuncio televisado no apareció hasta ese otoño, dos meses más tarde. Nintendo dice que prefería ganar inercia a través del boca oreja, aunque detrás parece que se intuye también un cierto respeto a un nuevo mercado, al terreno desconocido. Aun así, y gracias al bajo precio y los conocidos juegos, se vendieron hasta 500.000 unidades en los primeros meses. Fue casi una bendición que no se vendiesen más, porque en esas primeras remesas hubo un grave defecto en la placa base que obligó a Nintendo a recuperar gran parte de las consolas vendidas para repararlas. La compañía nipona no escatimó en recursos para reponerlas; así, lo que podía haber sido un desastre, se convirtió en otro punto a favor en el casillero de Nintendo. Tan solo año y medio más tarde, a finales de 1984, la Famicom ya era la consola más vendida y popular en Japón, justo al mismo tiempo »

¿Sabías que?...

La palabra NINTENDO se encuentra grabada en letras grandes en cada uno de los discos de la Famicom Disk System. Puede parecer simplemente una solución estética pero nada más lejos de la realidad. Esas letras en relieve son la protección anticopia de Nintendo. El Famicom Disk System está pensado para encajar solo con los discos que tengan esas ranuras -así no se podían utilizar discos genéricos en la consola-. Para conseguir hacer copias era necesario agujerear o modificar los disquetes. Una opción elegante aunque, como siempre, terminó siendo poco efectiva.

que el mercado americano sufría su Crash, con múltiples bancarrotas de las empresas que habían liderado el sector hasta entonces. Mattel salía despavorida, mientras Coleco y Atari se pasaban a los ordenadores domésticos. Japón no volvería a soltar el liderazgo mundial de consolas.

Pero eso no sería del todo preciso; el barrido de Nintendo con su Famicom fue de tal calibre que los otros fabricantes de consolas, desde Epoch hasta Casio, pasando por Bandai, Tomy o Takara, desaparecieron de las estanterías. Pasarían años hasta que otra compañía pudiese hacer una mínima sombra a Nintendo. La aparición de los juegos de *Mario* -que se convertiría en la mascota de Nintendo, siendo de los primeros juegos originales para Famicom-, creados por Shigeru Miyamoto, provocaron la explosión del sistema que, junto con su versión occidentalizada (la NES), llegaría a superar los 60 millones de consolas vendidas. La utopía de Yamauchi era un millón, ¿recuerdan? En 1984 también verían la luz los primeros cartuchos de compañías externas, concretamente de Hudson y Namco. El modelo aplicado por Nintendo convertía a las compañías en únicamente desarrolladoras, puesto que Nintendo se seguía encargado de las pruebas y la producción. Controlar estos dos elementos aseguraba la regulación del contenido al agrado de Nintendo así como un monopolio que permitía cobrar unas tarifas por cartucho vendido que aportaban grandes beneficios a coste prácticamente nulo.

Muchas de las grandes sagas que han llegado a nuestros días se originaron en la Famicom, gracias a la increíble creatividad de algunas de las compañías históricas. Incluso existieron chips que mejoraban las capacidades de la consola y que se incorporaban en los cartuchos. Pero el sistema no tan solo se benefició de la abundancia de juegos, sino que también gozó de multitud de periféricos, algunos de los cuales fueron muy sonados. Desde R.O.B., el robot que actuó de caballo de Troya en el mercado americano, hasta la pistola de luz (Zapper), pasando por las gafas 3D o el Power Glove, la lista es inacabable.

Por si eso fuese poco, en febrero de 1986 se lanzaría un periférico que volvería a cambiar las reglas; hablamos del Famicom Disk System.

FAMICOM DISK SYSTEM

Fecha de lanzamiento:
21 de febrero de 1986 (Japón)

Características técnicas:
Como periférico, podríamos usar las mismas especificaciones que la Famicom, pero lo que realmente añade valor es el adaptador de RAM que incluye la Famicom Disk System, una pieza que hace de conexión entre ambas máquinas. Dentro del mismo hay un chip de 32KB de DRAM para programa, complementado por otro de 8KB de RAM para tiles y sprites, circuitería para añadir el canal extra de sonido del FDS al audio de la Famicom y lo más importante, su corazón: el chip 2C33, que actúa de controlador de I/O y sonido.

Precio de lanzamiento:
15.000 Yen.

Unidades vendidas:
4,44 millones.

Catálogo:
229 juegos.

Famicom Disk System

La aparición del Famicom Disk System responde a una necesidad que hoy día nos cuesta imaginar: la escasez y el coste de la memoria. En 1985, dado el coste de la memoria, los cartuchos de Famicom se limitaban, en general, a 32kB. La posibilidad de usar los discos flexibles, en este caso propietarios, de algo menos de tres pulgadas y llamados Quick Disk o Disk Cards, permitía llegar hasta 112 kB, con dos caras de 56kB cada una. El abanico de oportunidades que abría esa capacidad tres veces mayor -y a mitad de coste- suponía un soplo de aire fresco para la Famicom. Y, además, los discos eran regrabables, permitiendo olvidar las contraseñas para incorporar sistemas de salvado de partida. Pero no todo acababa aquí.

El Famicom Disk System vería nacer algunas de las sagas más recordadas y que han llegado hasta nuestros días.

El periférico se conecta a la Famicom a través de la ranura de cartucho, con un adaptador. Ese adaptador contiene 32kB de RAM para almacenar temporalmente el programa, 8kB adicionales para las "tiles" y los "sprites", y el controlador de disco -que incluye, atención, hardware adicional para la gestión de audio y que permite el uso de sonidos de calidad FM-. Aunque el Famicom Disk System nunca llegase a occidente (el precio de la memoria bajó rápidamente y se esfumaron las ventajas) y que sus juegos se editaran en cartucho para NES, la calidad de sonido está a kilómetros de distancia. Comparar *Castlevania* o *The Legend Of Zelda* entre ambos formatos supone tal baño de realidad que no podemos hacer más que creer que fuimos engañados vil y cruelmente. Más todavía si sumamos al sonido el efecto de los 50/60Hz entre las versiones NTSC y las PAL. Pobres de nosotros.

Como curiosidad, el FDS se puede conectar con adaptador a la corriente pero, debido al limitado espacio en las casas niponas y a la costumbre de sacar y guardar los aparatos en el país del sol naciente, Nintendo pensó otro sistema de alimentación. Con seis pilas de tamaño C (medianas, para entendernos) el aparato es capaz de funcionar prácticamente medio año con uso diario. No está nada mal.

El título de lanzamiento del Famicom Disk System fue *The Legend Of Zelda*. No podía ser un título más adecuado. Con un gran mapeado, una música excepcional y la posibilidad de guardar la partida en cualquier momento, se convirtió en un éxito fulgurante. Su sola existencia justificó el periférico de Nintendo y despejó cualquier duda. Además, los disquetes trajeron el primer caso de juegos descargables a gran escala -salvando las distancias con el actual caso de descargas digitales, pero con la misma idea-. Cualquier usuario podía acercarse a las tiendas que tuviesen un poste de Disk Writer y por un módico precio (hablaríamos de 500 yenes, diez veces menos que el coste de un cartucho), regrabar el disquete con un juego a su elección. Es más, si el juego era pequeño, incluso se podía grabar un juego en la cara A y otro distinto en la B.

Los discos habituales, amarillos, no tenían protección contra la suciedad, dejando el disco interno a la vista. Pero hay otros, azules, que sí tienen la habitual protección en los discos de PC. ¿Por qué? Pues el motivo es igualmente curioso. Los juegos con discos azules se usaban para las competiciones a nivel nacional. Los jugadores podían traer esos discos a otras máquinas especiales, las Disk Fax, que transmitían su puntuación a los servidores de Nintendo. Los ganadores se solían llevar premios espectaculares, desde el inédito *Punch-Out!!* en cartucho dorado hasta una edición única de Game & Watch.

El Famicom Disk System es poco conocido fuera de Japón, pero no hay que irse muy lejos para entender su importancia. Los *Castlevania 1* y *2*, *Kid Icarus*, *Metroid*, *The Legend Of Zelda*, *The Adventure Of Link* y *Super Mario Bros. 2* (tanto el de verdad como *Doki Doki Panic*) nacieron en un disquete amarillo. Y recuerden, lo hicieron desde 500 yenes, unos 4 euros. Quién los pillara.

¿Sabías que?...

Aunque parezca imposible, Nintendo mantuvo el soporte a la Famicom hasta el 31 de octubre de... 2007. Sí, convivió un año con la PlayStation 3. De la misma forma, Nintendo mantuvo un servicio para los usuarios que quisieran mandar sus discos para ser sobrescritos con cualquier juego de FDS hasta 2003.



[→] En la combinación de Famicom y FDS todo está medido a la perfección. La unidad de disco lee los disquetes de forma continua, de una sola pasada, que tarda unos ocho segundos. Técnicamente, se parece más a una pista de cassette que a un disquete de PC. Imagen de Evan Amos, al igual que la anterior.

AV Famicom

Diez años después de la Famicom original, Nintendo lanzó una segunda versión en 1993. Eso es tres años después de la Super Famicom y un año antes de la primera PlayStation. Esta nueva versión fue diseñada con dos mejoras principales: la inclusión de mandos de control desconectables y la salida multi AV, con el mismo conector que la Super Famicom. La versión japonesa, contraria a la americana, es plana para permitir la conexión con el Famicom Disk System. Sus mandos son popularmente conocidos como "dogbone" o "hueso de perro", por su característica forma.

UNIVERSO



Sharp Twin Famicom

La Twin Famicom integra la Famicom con el Famicom Disk System en una única consola, además de aportar algunas mejoras notables, como el uso de la salida AV. Su origen no está claro, pero parece que es fruto de un acuerdo amistoso entre Nintendo y Sharp.



Family Computer Robot

El robot para la Famicom, famoso por su papel como juguete en la recuperación del mercado americano en la entrada de Nintendo. Solo dos juegos salieron para él, Gyromite y Stack-Up. La versión japonesa es más colorida (con el mismo estilo que la Famicom).



Sharp C1

También conocida como My Computer TV C1 o Sharp Nintendo Television, la C1 es una televisión que integra una Famicom en su interior. Lanzada en 1983, al igual que la Famicom original, es conocida por dos cosas: ser carísima y dar una mejor calidad de imagen, con lo que se usaba en las imágenes de capturas de pantalla de las revistas de la época. Una versión con la NES también existió en Estados Unidos, pero mucho más tarde (1989).



Sharp Famicom Titler

Una rareza, también conocida como Famicom Editor, aparecida en 1989 y única versión con RGB nativo, aunque su salida era S-Video y requiere modificación para aprovechar su RGB. A consecuencia de esto, dispone de la mejor calidad posible de imagen. Curiosamente, el sistema estaba pensado para generar subtítulos y en combinación con una cámara de vídeo se podía usar para grabar "gameplays" y demos.



Famicom Family Basic

Programar la Famicom era posible gracias a este cartucho y su teclado. Incluso se podían guardar los programas con el uso del Famicom Data Recorder, una grabadora de casetes.



Light Gun

La versión japonesa de lo que aquí conoceríamos como Zapper tenía forma de revólver, con un aspecto mucho más realista, que se descartó para el mercado americano.

FAMICOM

La cantidad de periféricos para Famicom es desmesurada, pero incluye experimentos realmente curiosos y atrevidos.



Power Glove

Nunca una película causó tanta frustración como "The Wizard". Lucas Barton decía eso de "I love the Power Glove. It's so bad". Solo hacía falta probarlo para ver lo malo que era… aunque molón lo es un buen rato.



Gimme a Break

Shijou Saikyou no Quiz Ou Ketteisen: si alguien piensa que Buzz! inventó los juegos de concursos en casa, va equivocado por más de una década. Este juego ya incluía un mando para 6 jugadores simultáneos.



Family Trainer

El abuelo de los Wii Sports era una manta con doce sensores de presión destinada a juegos de deporte o de música, aunque tampoco cuajó. Tampoco sorprende.



Karaoke Studio

La afición nipona por los Karaokes no podía quedar sin representación y lo hizo a través de este periférico de Bandai, con canciones populares versionadas en 8 bit y con la letra en hiragana/katakana para cantar a la vez. Incluso con cartuchos de expansión. Nada que envidiar a Singstar.



Famicom Modem

En 1988 nadie podía imaginar lo que sería Internet o la eShop, pero la Famicom recibía un modem que, mediante unas tarjetas que recuerdan a una HuCard o una tarjeta de Master System, permitían acceso a un servidor del que obtener trucos, chistes o la previsión del tiempo. Incluso permitía efectuar operaciones bursátiles y apuestas en las carreras de caballos.



3D System

Conectadas al puerto de expansión de la Famicom permitían que algunos juegos se mostraran en 3D estereoscópico. Aunque el efecto esté muy conseguido, no gozaron de suficiente éxito como para salir de Japón. Nintendo experimentó con la tecnología 3D hasta dar con la tecla con la 3DS, en 2011.



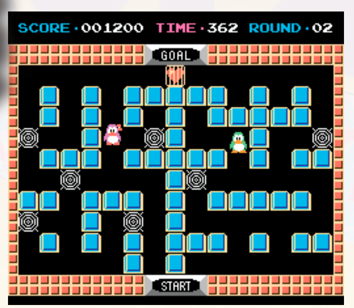
Exciting Boxing/Top Rider

Existieron al menos dos accesorios hinchables para Famicom, una moto (Top Rider) que en caso de pesar más de 60 kg era algo a evitar y un boxeador de metro treinta, propiedad de Konami, al que darle de castañas en Exciting Boxing. Lo que no estaba tan claro era como evitar los golpes de vuelta, que venían en pantalla.

10 JUEGOS DE FAMICOM

que podrían merecer tu tiempo

Rockman, Super Mario Bros. 3, Final Fantasy... y así no acabaríamos. Pero la idea no es ver esos juegos que terminaron llegando de una u otra forma, sea en la NES o en plataformas más tardías. El objetivo es ver algunos juegos que son únicos en Famicom y que, si bien no creemos en los imprescindibles, podrían merecer tu atención, sin ningún orden en particular.



Binary Land

Un original concepto para un juego que salió primero en MSX (aunque con personajes humanos) y que en Famicom lo protagonizan dos pingüinos enamorados, que se mueven de forma especular. El objetivo es conseguir reunirlos en la salida.

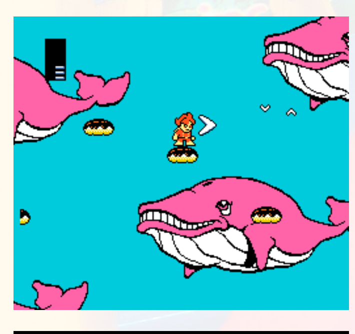
Castlevania III (Akumajou Densetsu)

Aunque técnicamente también apareciese en Occidente, el maravilloso chip VRC6 solo se encuentra en la versión de Famicom. Néctar y ambrosía para los oídos en la que podría ser la mejor banda sonora en un juego de NES/Famicom. También cambiaron detalles técnicos, especialmente gráficos y de censura en algunos sprites.



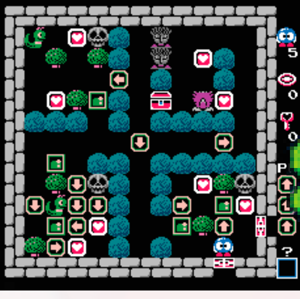
Crisis Force

Se trata del último shoot'em-up de Konami para la Famicom, con el uso de otro chip propio, el VRC4, que llevó a la Famicom más allá de sus límites. Su tardía salida, por desgracia, limitó el éxito de este juegazo.



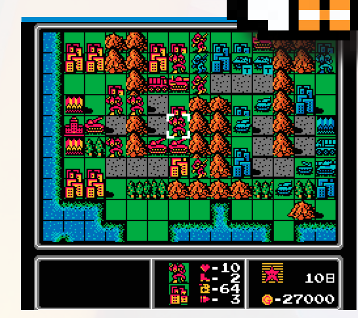
Cocoron

Cuando Akira Kitamura salió de Capcom tras los dos primeros Rockman, se unió a un pequeño Dream Team con el nombre de Takeru. Su primer lanzamiento destacable es esta declaración de amor al bombardero azul, con un enfoque completamente distinto aunque roce el surrealismo.



Eggerland

Meikyü no Fukkatsü: este Adventures Of Lolo exclusivo de Famicom es, muy probablemente, el más extenso y el más difícil de la saga entera. No es un buen sitio por dónde empezar, pero si les gusta lo hardcore, este es vuestro Eggerland.

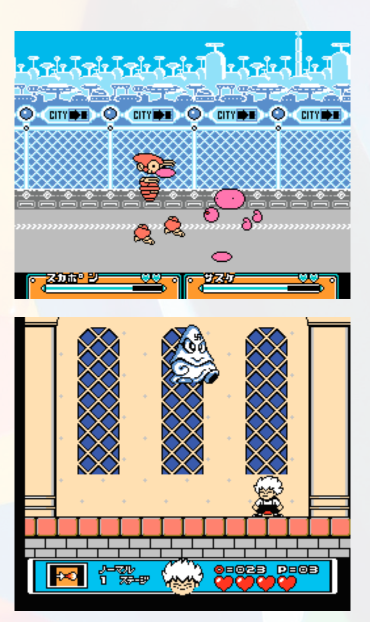


Famicom Wars

Si se habían preguntado alguna vez por el origen de esos brillantes Advance Wars en GBA y NDS no hace falta que busquen más; su primera entrega es para Famicom, con una portada para el recuerdo.

Joy Mecha Fight

Uno de los juegos más sorprendentes que podrán probar. Un juego muy tardío (1993) pero que aprovecha las posibilidades técnicas al máximo. Parece increíble lo que se puede hacer con dos botones en un juego de lucha. Una maravilla del ingenio.

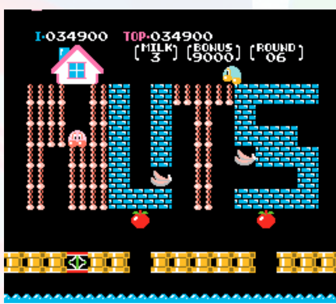


Kid Dracula (Akumajou Special: Boku Dracula-kun)

Una versión parodia megamanesca de Castlevania que contiene un plataformas/acción tan sólido como políticamente incorrecto. Solo hace falta ver el jefe final del primer nivel. En la misma línea de la parodia también es de justicia mencionar a los dos Wai Wai World.

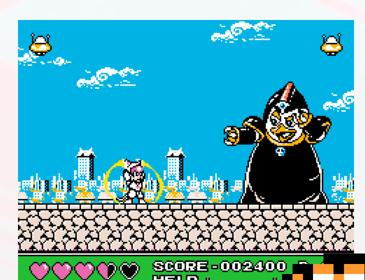
Nuts & Milk

Si quieren un argumento hilarante, ese es el de Nuts & Milk. Milk, nuestro personaje, tiene que conseguir reunirse con su novia, Yogurt. En un esquema reminiscente al de Donkey Kong y Lode Runner, Nuts intentará impedírnoslo. Existe una versión MSX aunque sea distinta en concepto.



Samurai Pizza Cats (Kyatto Ninden Teyandee)

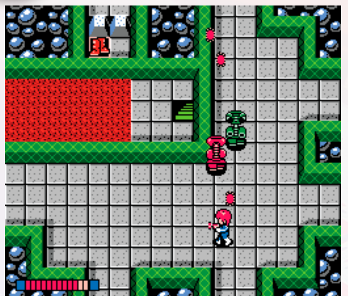
Tecmo, el desarrollador de grandes juegos para la NES como Ninja Gaiden, nos presentó uno de los mejores juegos con licencia de dibujos animados -que suelen ser terribles -. Este juego es comparable a los mejores plataformas de la Famicom, con mecánicas parecidas a Kid Dracula o a Mega Man, aunque mucho más facilón.



10 JUEGOS DE CAMICOM
Disk System

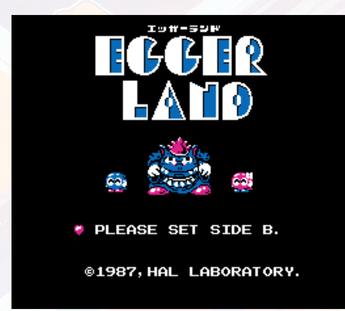


La FDS vio nacer algunas de las grandes franquicias de Nintendo, como Zelda o Metroid. Por suerte, muchos de estos juegos llegarían tarde o temprano a occidente en forma de cartucho. Por desgracia, hay otros que se quedaron en FDS y nunca salieron de Japón. La combinación de ambas circunstancias hizo que muchos de estos sean completamente desconocidos en nuestras tierras.

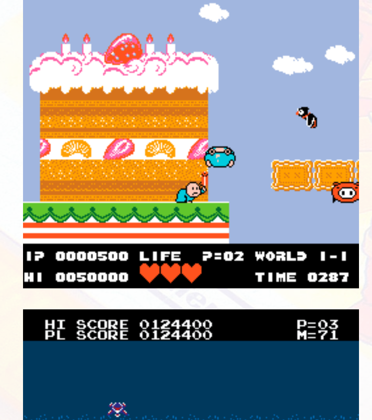


Ai Senshi Nicol
Cuando Konami hacía juegos buenos, dejaba joyas como esta. Es una lástima que nunca saliese de Japón porque es un juego excelente, con un aire a The Guardian Legend y a Blaster Master, dos joyas igualmente escondidas en el catálogo de la NES.

Doki Doki Panic
¿Recuerdan el Super Mario Bros. 2 de NES? Pues no es más que Doki Doki Panic con los sprites cambiados. El original, únicamente para FDS, es una coproducción entre Nintendo y Fuji Television y se dice que Miyamoto estuvo más involucrado en Doki Doki Panic que en el Super Mario Bros. 2 verdadero.

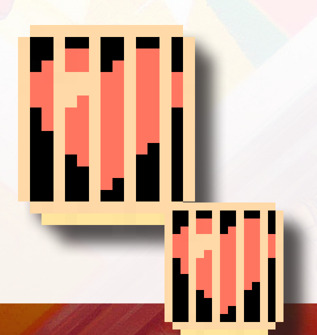


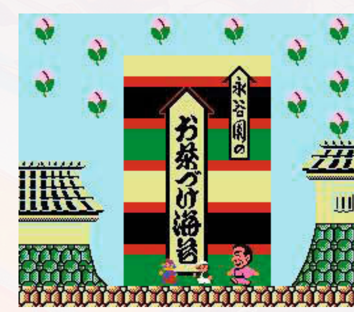
Eggerland
Existen dos Eggerland para FDS. El primero es un remake del segundo de MSX, con algunas mejoras, pero el realmente interesante es el segundo, que únicamente existió en los postes de descarga de juegos de FDS. Es inevitable tirar de emulación para esta rareza.



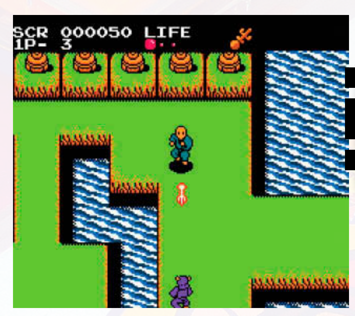
Bio Miracle - Bokutte Upa
Este excelente juego de plataformas de Konami, protagonizado por un bebé con un sonajero que hincha enemigos, apareció originalmente para Famicom Disk System pero también tiene su versión en cartucho, más difícil de encontrar.

Falsion
Otro shoot'em-up de Konami, aunque con la curiosidad de ser quizás el mejor juego para las gafas 3D de la Famicom, utilizando una perspectiva al estilo Star Fox.





Kaettekita Mario Bros
Es más que probable que conozcan Mario Bros, la versión arcade del conocido fontanero. La FDS recibió una versión actualizada, que podríamos traducir como el retorno de Mario Bros, con mejoras gráficas, minijuegos y, atención, anuncios intercalados con contenido variado, desde Super Mario Bros. 3 hasta comida Nagatanien.



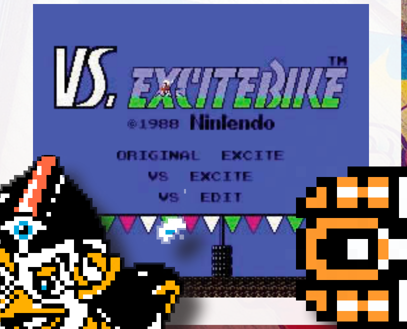
Meikyuu Jiin Dababa
Un juego con un concepto curioso, de nuevo de la prolífica Konami de los 80. No es un juego claramente de acción, pero tampoco claramente de puzle. Meikyuu Jiin Dababa hace equilibrios en esa línea entre el reto y la frustración y, globalmente, sale airoso.



Nazo no Murasame Jou
La historia del castillo de Murasame es desdichada. Debía ser el primer juego lanzado para la FDS, junto a The Legend Of Zelda, pero los retrasos y la aparición de Metroid y Castlevania lo condenaron al olvido. El juego se parece a Zelda con la diferencia que incluye límite de tiempo y de power ups, con lo que provoca bastante más estrés. A su lado, Zelda es un paseo por el bosque.



Super Mario Bros. 2
La segunda parte del éxito de Famicom salió solo en Japón para FDS. Es un juego infernal, cuyo objetivo es acabar con la paciencia del jugador de la forma más cruel posible. Seguramente sea una exageración, pero pueden probarlo. Se incluyó, con mejoras gráficas, en el Super Mario All-Stars de Super Nintendo, bajo el nombre de The Lost Levels.



VS. Excitebike
Una versión optimizada de Excitebike, en la que el formato del Famicom Disk System permite guardar las pistas de nuestros sueños para posterior disfrute y con un atractivo modo de competición a dos jugadores.

Multiplayer

Nos gusta volver a los orígenes y percibir de nuevo aquellas sensaciones que nos proporcionaron los grandes clásicos. En resumen, un videojuego legendario y tres opiniones.



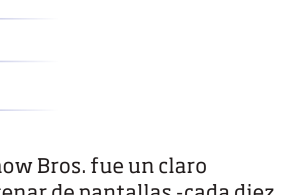
SNOW BROS. NICK & TOM

Compañía: **Toaplan**

Género: **Plataformas**

Jugadores: **1-2**

Año: **1990**



A principios de los noventa los juegos cooperativos estaban de moda y Snow Bros. fue un claro exponente de todo aquello. La misión de Nick y Tom era surcar medio centenar de pantallas -cada diez aparecía un poderoso final boss- envolviendo a los enemigos en bolas de nieve y aprovechando las pociones que dejaban estos al sucumbir. El factor diferencial de Snow Bros. frente a sus competidores de salón recreativo fue su particular estética, que supo encandilar a miles de jugadores en todo el mundo.



Ana Márquez

Tardes de invierno, con el abrigo debajo del hombro esperando a que la máquina se quedara libre... Tendría tan solo 13 años cuando acababan de abrir los primeros recreativos de mi barrio. Mi amiga prefería el *Super Pang*, pero a mí no se me daba muy bien y los muñequitos de nieve de la recreativa de al lado me hipnotizaron. Mecánica sencilla hasta decir basta, pero ponía a prueba las habilidades de todo aquel que lo jugaba. Dejé a mi amiga con sus burbujas y me adentré en el mundo frozen y, como era de esperar, los primeros cinco duros que eché no me duraron ni dos minutos. Pero pronto cogí habilidad con los botones de la recreativa y conseguí en tiempo récord ser de las más rápidas en cubrir de nieve a los enemigos. Después descubrí que subiéndome a la plataforma más alta y lanzando desde allí una bola de nieve hacía unos combos espectaculares. Y los final bosses... ¡qué maravilla! Mi amiga abandonó *Super Pang* y mi obsesión se convirtió en su obsesión, pues llegar al nivel 50 insertando solo una moneda se convirtió en nuestro único objetivo durante aquel invierno. ¿Lo conseguimos? ¡Por supuesto! La verdadera esencia de *Snow Bros.* se encuentra jugando a dos.

@AnaLadyGamer



John Tones

Era la época dorada del cooperativo local en las recreativas. A hitos de siempre como *Gauntlet* se iban sumando los juegos de lucha y la fiebre de los beat'em-ups y shoot'em-ups , siempre febriles e inmediatos, mil veces más divertidos con un amigo que en solitario. Y entre ellos, como una versión minimalista de las épicas aventuras urbanas o selváticas de clásicos como *Final Fight* o *Contra*, los cooperativos a una sola pantalla: *Pang*, *Bubble Bobble*, *Cabal*... ¿Cómo destacar entre los competidores? Fácil: por una parte, proponiendo una relamida estética circense que afecta a absolutamente todo, desde los inquietantes protagonistas a los enemigos, pasando por cada mínimo detalle de los escenarios. Por otra, la innovadora y adictiva mecánica de las bolas de nieve, heredada de las aventuras de Bub y Bob, y como ella, fácil de entender y difícil de dominar. Resultado: horas y horas de perfeccionamiento necesario, como en el clásico de Taito, no solo para dominar el arma, sino también para amontonar puntos a mansalva. Recordamos *Snow Bros.* Por su aspecto hipnótico, como si Pennywise hubiera sido desarrollador de videojuegos, pero merece la pena detenerse en los detalles de su mecánica (los enemigos desembarazándose de las bolas de nieve, la posibilidad de empujar estas por el escenario...), porque solo así se construye un clásico intemporal.

@johntones



Bruno Sol

Hay placas que uno asocia rápidamente a los bares de copas de principios de los 90: *Tetris*, *Pang*... y por supuesto, *Snow Bros*. La máquina de Toaplan se hizo inmensamente popular incluso entre aquellos que jamás pusieron un pie en un salón recreativo, no solo por sus entrañables y coloridos gráficos, sino porque su mecánica, similar a la de *Bubble Bobble*, no podía ser más sencilla. Y era terriblemente divertido jugando en pareja. Reconozco que jugué bastante más a la versión Mega Drive que a la coin-op, pero la sigo teniendo un gran cariño. Hasta el punto de comprar el port a iOS, a pesar de sus insufribles controles y la ausencia del segundo jugador. Nick & Tom derrochaban encanto, y la fórmula, aunque no fuera muy original, tenía un enorme potencial, pero la desaparición de Toaplan echó por tierra cualquier posibilidad de verles en acción años después. Posiblemente eso también ayudó a construir el aura de título de culto que ha venido acompañando a *Snow Bros.* estos años. En lugar de ver cómo los personajes y la fórmula sufrían la sobreexplotación, siempre los vamos a recordar en su hábitat natural: brillando entre las tinieblas de nuestro garito favorito, reclamando nuestra atención -y nuestras monedas de cinco duros- en pos de una partida furtiva, tras colocar nuestra copa sobre el mueble de la máquina.

@YeOldeNemesis



A mí no se me daba muy bien el Super Pang y los muñequitos de nieve de la ma quina de al lado me hipnotizaron

Snow Bros. proponia una relamida estética circense que afectaba a protagonistas, enemigos y escenarios

Siempre vamos a recordar a Snow Bros. brillando entre las tinieblas de nuestro garito favorito, reclamando nuestra atención y nuestras monedas de cinco duros


Ghosts'n Goblins
Ghosts'n Goblins
Ghosts'n Goblins



GHOSTS'N GOBLINS

Un clásico en paños menores

John Tones

Pocos juegos hay tan representativos de una forma de entender los arcades de acción como Ghosts'n Goblins: una Capcom en plena forma, dificilísimo, macabro, intuitivo y adictivo. Clásico a todos los niveles.

Hay pocos sonidos más reconocibles para el jugador de largo recorrido que esa especie de amenazador choque metálico que es la pérdida de la armadura en *Ghosts'n Goblins*. Como una advertencia pavloviana, la mayoría de nosotros nos ponemos nerviosos sin saber dónde mirar: Sir Arthur en pelota picada trotando en la fría noche de un cementerio puede ir armado con su fiel lanza, la veloz daga o el complejo pero poderoso fuego, pero si ya se ha desintegrado la armadura de tu caballero andante, más vale que lleves mucho cuidado. Y aun así, no queda más que encogerse de hombros: puedes ser un jugador experimentado, haberte curtido en los tiempos más salvajes de las recreativas más abruptas de Capcom, SNK y Konami, pero lo que te espera con *Ghosts'n Goblins* es muerte. Una vez, y otra y otra, y cuando llegues al último nivel y no lleves el escudo, tendrás que repetir la mitad de las fases, y cuando consigas el escudo y parezca que recuperas a la princesa, todo era un espejismo y te toca empezar desde el principio. Una auténtica tortura.

Es decir, aunque técnicamente es posible vencer a *Ghosts'n Goblins*, es una posibilidad muy remota y que, la verdad, puede amargarte la existencia. ¿Por qué su tremendo éxito en recreativa y también en ports domésticos -pese a ser en términos generales bastante mediocres debido a la ausencia del imprescindible botón de salto en la mayoría de versiones-? Muy sencillo: lo preciso de su sistema de control, su variado y a la vez sencillo de entender catálogo de armas, el cuidadísimo diseño de enemigos y escenarios, la variedad de desarrollo,



Compañía: **Capcom**
Género: **Arcade de acción**
Diseñador: **Tokuro Fujiwara**
Jugadores: **1**
Lanzamiento: **1985**
CPU: **Motorola 6809**
Sonido: **2x Yamaha YM2203**












Descenso a los abismos







Del cementerio al bosque

Este nivel es la marca de la casa. No hay entrega de la franquicia que no tenga su correspondiente cementerio, normalmente al principio del juego. Es tan icónico que los zombis son ya un símbolo de la serie, como Sir Arthur.

Ciudad fantasma

Uno de los casos más claros de la estructura de niveles del juego, divididos siempre en dos partes. Aquí, un inhóspito palacio de hielo pasa a convertirse en una ciudad de piedra abandonada y poblada por... ¿trolls tatuados?

Pasaje subterráneo al Castillo del Demonio

Comienzan las cavernas. Acostúmbrate a los pasos estrechos, los saltos al vacío, las estalactitas amenazantes y las bifurcaciones inesperadas. Y al final, un dragón.

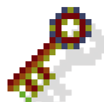








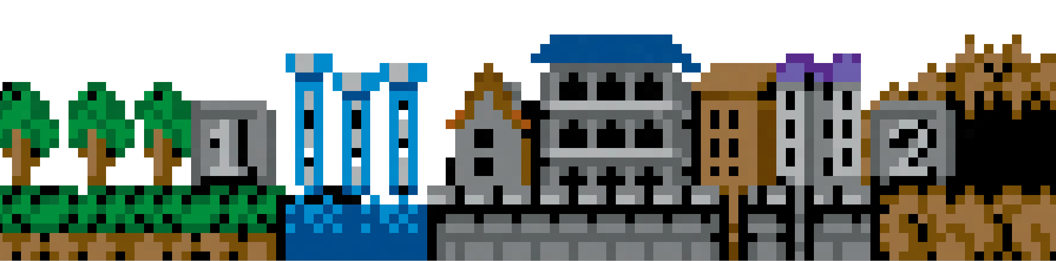
[↑] Recoge todos los objetos. Lo agradecerás cuando caiga una vida extra.

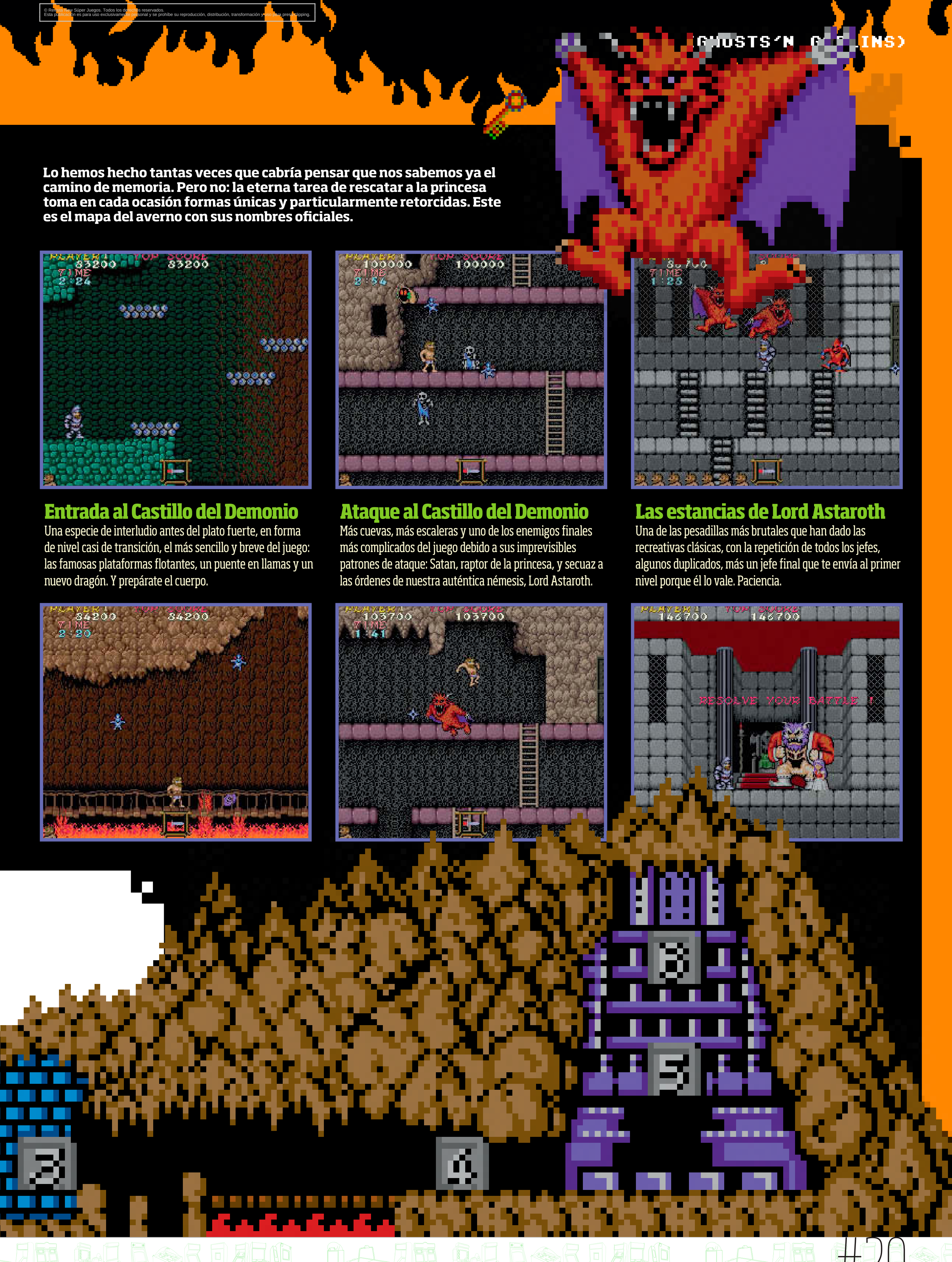


[↑] La llave que abre el final de cada nivel solo aparece al morir el jefe.

que incita a volver una y otra vez a la odisea, en busca de ese famoso "una vez más"... *Ghosts'n Goblins* es un juego extraordinariamente difícil, pero nunca se revela injusto o frustrante: tiene el genuino sabor de los arcades clásicos, el de los que están en el Olimpo de las recreativas, como *Pac-Man*, *Donkey Kong* o *R-Type*: vas a llorar, pero de algún modo, sabes que vas a disfrutar llorando.

Tokuro Fujiwara fue el director del equipo que puso en funcionamiento esta primera entrega de la franquicia, a la que se suma el resto de la saga, los tres spin-offs de Red Amerrer *Gargoyle's Quest* y, ojo, todos los Mega Man de NES y SNES o la recreativa de *Bionic Commando*, de los que se extrae un peculiar punto común: juegos de plataformas en los que a diferencia del entonces cada vez más extendido estilo expansivo y donde todo es posible de los *Super Mario Bros.* de NES (cuya pimera entrega coincide en el tiempo con *Ghosts'n Goblins*), disfrutan poniendo trabas al jugador. En *Bionic Commando* no se puede saltar, en *Mega Man* el jugador no puede agacharse y en *Ghosts'n Goblins*... bueno, en *Ghosts'n Goblins* hay salto, pero la imposibilidad de cambiar de dirección una vez se despegan los pies del suelo y lo »





Lo hemos hecho tantas veces que cabría pensar que nos sabemos ya el camino de memoria. Pero no: la eterna tarea de rescatar a la princesa toma en cada ocasión formas únicas y particularmente retorcidas. Este es el mapa del averno con sus nombres oficiales.

Entrada al Castillo del Demonio

Una especie de interludio antes del plato fuerte, en forma de nivel casi de transición, el más sencillo y breve del juego: las famosas plataformas flotantes, un puente en llamas y un nuevo dragón. Y prepárate el cuerpo.

Ataque al Castillo del Demonio

Más cuevas, más escaleras y uno de los enemigos finales más complicados del juego debido a sus imprevisibles patrones de ataque: Satan, raptor de la princesa, y secuaz a las órdenes de nuestra auténtica némesis, Lord Astaroth.

Las estancias de Lord Astaroth

Una de las pesadillas más brutales que han dado las recreativas clásicas, con la repetición de todos los jefes, algunos duplicados, más un jefe final que te envía al primer nivel porque él lo vale. Paciencia.




Developed by CAPCOM Co. Ltd

Ghosts 'N Goblins

TAITO AMERICA/
DIGITAL CONTROLS, INC.
Presents:

©TAMCO 1985

Ghosts 'N Goblins

A Cemetery Battle with the Living Dead.

A Forest of Goblins.

A General of The Lord of Goblins' waits.

Guards with super-natural strength defend the Fortress.

Fiendish Ghouls are quick and deadly.

The Dragon guards the Third Gate.

Beware of the Sea of Fire!

Scale the Mountain of the Dead.

The princess of a mythical land is captured by a messenger of Argon, the Lord of Goblins, whereupon Sir Michael, the brave and resourceful knight who dearly loves the princess, vows to rescue her.
To save the princess, the daring Sir Michael must brave the dangers of the six gates guarding Argon's kingdom. The gates are defended by ghastly generals, determined to protect the fiendish Lord's lair. The knight has five weapons at his command which he must use skillfully to destroy the attacking ghouls and advance into Argon's realm.
The knight needs your help to rescue the princess and escape.

THE GHOULISH #1 HIT FOR FALL '85

© 1985 DCI, Inc.

Makaimura en USA

El título original de Ghosts'n Goblins en japonés es Makaimura, que traducido quiere decir algo como Aldea de Mundo Demonio, subrayando el componente diabólico de su desarrollo y enemigos. El título occidental es más descriptivo y sandunguero, reforzado en las ilustraciones del mueble de la recreativa, que incluían inevitable referencia a Los Cazafantasmas.

Engendros del infierno

Los pesadillescos engendros del juego, tan significativos y populares como el propio Sir Arthur.



Zombie

El enemigo más famoso. Lento, fácil de eliminar y perfecto para acumular puntos.



Brujo

Uno de los easter eggs del juego: aparece al disparar varias veces algunas lápidas.



Cuervo

Otro enemigo clásico que se va repitiendo a lo largo del juego. También los hay rojos.



Unicornio

El primer jefe final del juego no es especialmente complicado de aniquilar. Sus saltos son amplísimos y sus proyectiles bastante lentos. Eso sí, en el segundo nivel viene por partida doble.



Planta

Claramente inspirada en Audrey II, de La Tienda de los Horrores. Más voraz, si cabe.



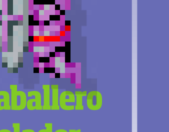
Red Arremer

Carismática (y puñetera) gárgola que mereció su propia serie.



Caballero volador

Aparece a mitad del primer nivel. Solo lo puedes liquidar por la espalda.



Dragón

Este jefe final es casi una anécdota: facil de esquivar y poco resistente, su cuerpo se va desintegrando con cada disparo que aciertes. Luego solo tendrás que apuntar a la cabeza para finiquitarlo.



Woody pig

Espíritu volador que recuerda a un cerdo y que habita en el bosque del primer nivel, entre otros sitios.



Satán

Complicado de abatir debido a sus ataques rampantes y a lo rápido de sus vuelos. Si te resulta sencillo, espera a que te ataque multiplicado por dos en el último nivel.



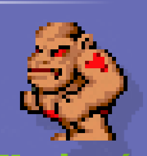
Asesino azul

Habitantes del palacio de hielo del arranque del segundo nivel.



Diablillo

Obsesivos duendes que habitan en las casas abandonadas del segundo nivel. Muy molestos.



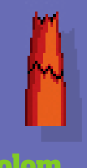
Hombretón

Sí, el nombre es oficial. Vive en la ciudad abandonada del segundo nivel y aguanta lo suyo.



Vampiros

Revolotean desde el techo de las cuevas para exprimir hasta la última gota de sangre de Arthur.



Golem

Un inmóvil monolito que lanza a ciegas proyectiles en línea recta. Una nadería.



Esqueletos

Si ves un cráneo en tu camino, dispárale. Puede tener debajo el resto del cuerpo.



Lord Astaroth

El jefazo final tiene una cara en la barriga, como algunos de nuestros políticos. Aparte de eso no es muy complicado, pero disfrutará enviándote al principio del juego cuando creas que está a tu merced.








limitadísimo de su alcance parecen convertirlo en ocasiones más en una trampa mortífera para incautos que en una auténtica ayuda. En todos ellos (y en otros juegos dirigidos o producidos por Fujiwara, como *Tiger Road*, *Commando* o *DuckTales*) hay un concepto preciso de la mecánica y el control, muy acotado, sin esa especie de libérrima lisergia de los plataformas de Nintendo. *Ghosts'n Goblins*, como todos los juegos citados, es casi arisco en su propuesta, no solo por su nivel de dificultad, sino por lo conciso y elemental de las herramientas que pone a disposición del jugador.

Esto hace que todas las posibilidades del juego queden patentes para el jugador desde el primer momento, y reduce la frustración -cuando en un día tonto Red Amerrer te fulmina todas las vidas de una sentada- que podría producir el ser lamentablemente consciente de que este juego posiblemente no te lo acabes nunca. También a esa concisión y precisión contribuye el repertorio de armas, fáciles de entender desde el primer disparo y cuyas elementales estrategias -como el fuego prendiendo la zona donde cae- son obvias muy rápidamente. Eso no se consigue en un juego diseñado a la ligera, sino que tiene mucho estudio, ensayo y error por detrás.

Mecánica aparte, es innegable que uno de los factores que contribuyeron al éxito de *Ghosts'n Goblins* es su lúgubre atmósfera. No solo en su punto de partida en un icónico cementerio o en su descenso a los infiernos por cavernas, túneles y pasadizos cada vez más angostos y laberínticos, sino en el propio diseño de los enemigos. Inspirados en muchos casos en la mitología demoniaca occidental, el exquisito detallismo con el que brillaban en pantalla pieles escamosas y colmillos sedientos de sangre se reforzaba por unas animaciones en perfecto equilibrio entre lo caricaturesco y lo morboso: los enemigos en general y los zombis en particular estallando en inofensivas explosiones de vísceras y órganos -sin embargo, aún lejos de la turbia violencia de juegos como *Splatterhouse*- o la propia animación de la muerte de Sir Arthur, convirtiéndose en un saco de huesos. Ese gusto por lo macabro, lo monstruoso y lo oscuro fue lo que definió la personalidad del juego, y ayudó en buena medida la excelente banda sonora, casi compuesta imitando un órgano de iglesia, ululante y llena de resonancias misteriosas.

Esa personalidad única se fue prolongando y cultivando en los abundantes »

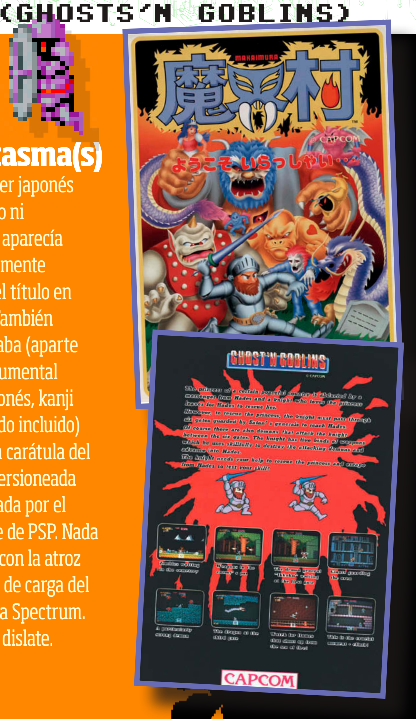


Red Amerrer es el primer enemigo duro del juego: ataca de forma implacable y sus vuelos son bastante caóticos.

[↑] Recoge la bisutería esparcida, que luego todo son llantos.

[↑] Estatuillas que dan puntos: un clásico de los arcades de acción desde 1985.





Fantasma(s)

En el flyer japonés del juego ni siquiera aparecía correctamente escrito el título en inglés. También presentaba (aparte del monumental logo japonés, kanji colmilludo incluido) la mítica carátula del juego, versioneada y mejorada por el Ultimate de PSP. Nada que ver con la atroz pantalla de carga del port para Spectrum. Menudo dislate.



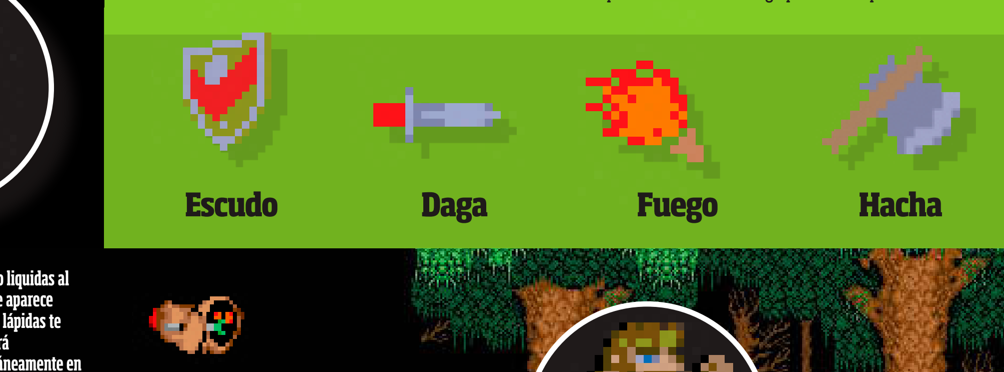


Sir Arthur y Nintendo

Los ports para máquinas Nintendo son los más memorables: rápidos, fieles al espíritu original y con un botón específico para saltar, algo que no había en las conversiones de ordenador.



Cada arma tiene su aquel: empiezas con la lanza, y no está mal. La daga es más rápida pero hace menos daño, el hacha traza parábolas locas, el fuego permanece prendido en el suelo y el escudo... ah, el escudo.



Escudo | Daga | Fuego | Hacha | Lanza

[↑] Si no liquidas al brujo que aparece sobre las lápidas te convertirá momentáneamente en rana. Convócalo y mátalo varias veces y... ¡armadura gratis!

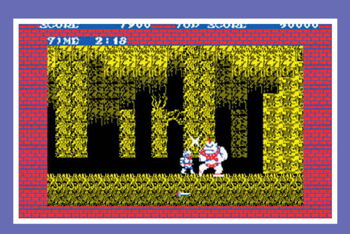
[←] Sir Arthur en calzoncillos es uno de los sprites más famosos de la historia, y con razón. Este bienvenido toque de humor fue imitado durante años.





Pasión por la conversión

Sir Arthur vivió múltiples peripecias también en los hogares.



PC-88

Renquea como él solo hasta el extremo de ser casi injugable, pero sus estrafalarios escenarios monocromos le dan una atmósfera especial.



NES

No es desde luego de los mejores juegos de la consola, pero la mecánica es muy reconocible y tiene un ritmo frenético y parejo a la dificultad original.



Commodore 16

Port muy mediocre al límite de las posibilidades de la máquina, pero aun así, superior a espantos de conversiones para 8 bits mucho más populares en su día.



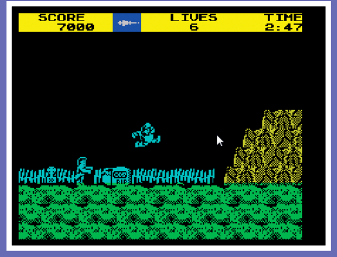
Commodore 64

La mejor de las versiones de 8 bits gracias a su increíble banda sonora y a su decente mecánica de juego (pese a que el salto es una tortura y que faltan niveles).



Amiga

Estupenda conversión de gráficos muy fieles (y colores algo trastornados). La música, como la de C64, es de Mark Cooksey, y su único fallo es la floja detección de colisiones.



ZX Spectrum

Elite había demostrado cierto salero portando éxitos arcade como Ikari Warriors, pero esta versión para Spectrum es atroz en lo jugable, lo gráfico y lo sonoro.



Amstrad CPC

Pese a unos gráficos graciosísimos y una música estupenda, su terrible scroll y el hecho de que Arthur no se queda en calzoncillos hacen de este un port olvidable.



IBM-PC

El peor de todos los ports del juego, un sacacuartos infame sin scroll, con animaciones y banda sonora repulsivas y una desgana a todos los niveles asombrosa.



Atari ST

Inferior a la versión de Amiga, con una banda sonora mucho peor y un acabado gráfico mucho más agarrotado. Faltan dos niveles.



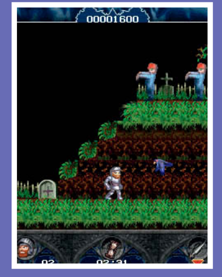
Game Boy Color

Excelente versión que es más un port de la versión NES que de la propia máquina original. Estupendos gráficos, banda sonora muy competente y diversión por arrobas.



Game Boy Advance

No es exactamente un port de la máquina original, sino de algunos de los niveles de la versión GBC, que fueron mejorados en este excelente Super Ghouls'n Ghosts.

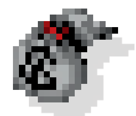


Móvil

El mejor de los tres ports para móvil que ha tenido el arcade es Ghosts'n Goblins Gold de 2008, tan difícil que incluía una armadura intermedia antes de los calzoncillos.

ports y secuelas. Los ports no fueron, salvo detalles afortunados, especialmente gloriosos, pero las secuelas oficiales (y aquel par de extraordinarias continuaciones espirituales que fueron los *Maximo*) supieron prolongar el legado de la serie, multiplicando la mitología, el armamento, las mecánicas, los secretos y los escenarios. Para muchos jugadores *Ghouls'n Ghosts* y sus apabullantes reencarnaciones a lo largo de los años en Super Nintendo o PSP, por ejemplo, van mucho más allá de lo que consiguió el primer *Ghosts'n Goblins* y, en cierto sentido, no es para menos: las secuelas son más complejas y brillantes gráficamente, pero igual de desafiantes e hipnóticas.

Y sin embargo... hay algo en *Ghosts'n Goblins* que lo hace único, esa mezcla especial entre la tosca simplicidad de la época y la profundidad de juego que hace volver una y otra vez en busca de un último baile con el demonio rojo.



[↑] **Quién necesita dinero en un mundo asaltado por demonios. Tú.**

Retro ARCHIVO

PARODIUS

Carcajadas en el espacio

Bruno Sol

La actual situación de Konami duele más si recordamos su época dorada, cuando desbordaba creatividad, incluso a costa de reírse de ella misma. El mejor ejemplo lo tenemos en la saga Parodius, en la que se mofaron de Gradius con toneladas de talento y mucho humor.

Aunque suele estar presente en muchos videojuegos, el humor pocas veces se ha convertido en el eje central de un juego, y ya no digamos de toda una franquicia. Eso otorga aun más valor a *Parodius* y sus secuelas, en los que Konami dejó patente (nada menos que en cinco entregas) su maestría a la hora de facturar shoot'em-ups, carcajeándose de ella misma y de una de sus IP más queridas: *Gradius*. Aquella bendita extravagancia para MSX sería el germen de algo tan memorable como surrealista que nos enfrentó a barcos con forma de gato, pandas bailarines, pingüinos filibusteros, coristas gigantes y sobre todo, mucho moai. En las siguientes páginas queremos rendir honores a una franquicia inolvidable que lleva durmiendo el sueño de los justos desde 1996, si exceptuamos los pachinkos y su heredera espiritual, la saga *Otomedius*. Demasiado tiempo sin disfrutar de las andanzas de Vic Viper, Pentarou, Takosuke y compañía. Esperemos que lo disfrutes. Si al menos logramos que vuelva a picarte el gusanillo y le quites el polvo a tu viejo *Parodius* de SNES, el esfuerzo habrá merecido la pena. Si no tuviste el placer en su día, deja la revista ahora mismo y ponle remedio, porque te estás perdiendo algo único.

LA SAGA



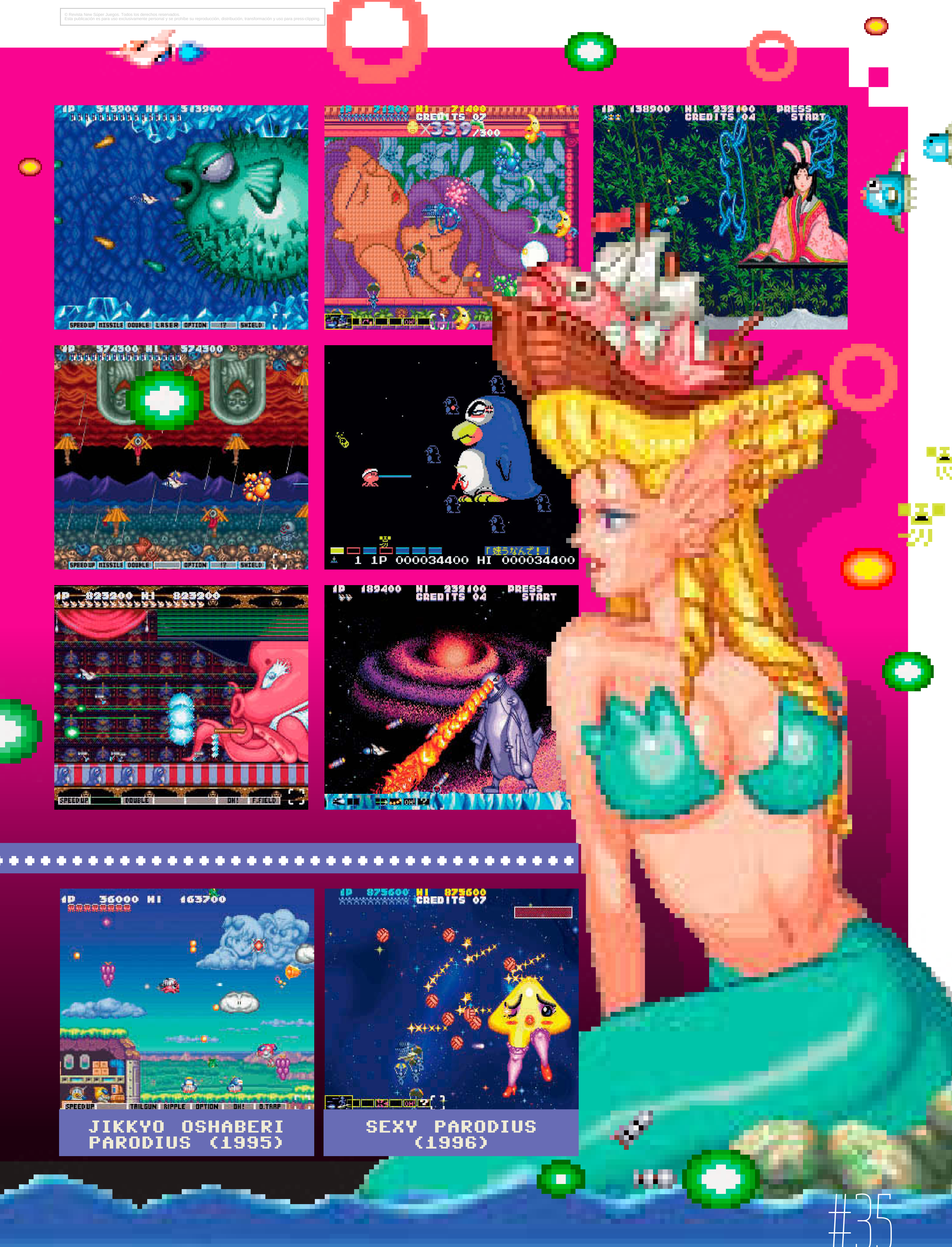
PARODIUS (1988)



PARODIUS DA! (1990)

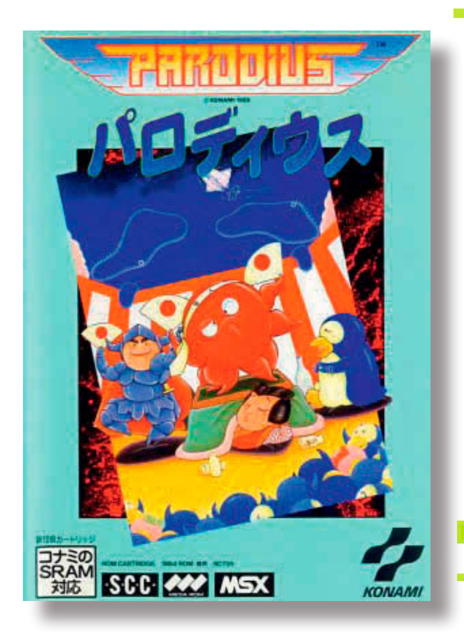


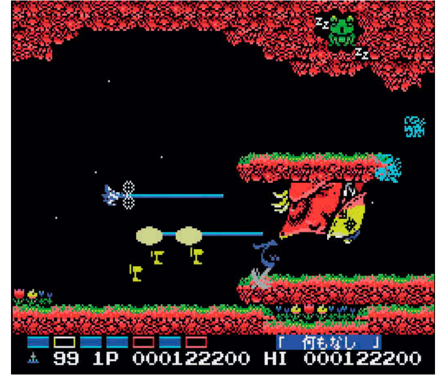
GOKUJO PARODIUS (1994)



JIKKYO OSHABERI PARODIUS (1995)

SEXY PARODIUS (1996)











PARODIUS

Año de lanzamiento: **1988**

Sistemas: **MSX, PlayStation, Saturn, PSP**

Mientras que la gran mayoría de los usuarios españoles del estándar nipón tenían que conformarse con pochas conversiones de Spectrum, el mercado japonés recibía maravillas (en formato cartucho) del calibre de *Vampire Killer* (AKA *Castlevania*), *Space Mambow*, *Metal Gear* y su secuela (*Solid Snake MG2*), *Gradius*, *Salamander* o este sorprendente *Parodius*.

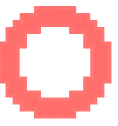
Su título, una fusión de Parodia y *Gradius*, dejaba a las claras las intenciones de Konami: reírse de sí misma a costa de una de las joyas de su corona. Ni siquiera Vic Viper (la nave protagonista de *Gradius*) quiso perderse la fiesta, acompañado de otras populares creaciones de Konami (Goemon, Popolon -el protagonista de *Knightmare*-, Penta -el héroe de *Penguin Adventure*-) a las que se unía Tako, un simpático pulpete. Tras seleccionar uno de estos personajes, el jugador afrontaba un divertidísmo, a la par que correoso, shooter con la misma mecánica de un *Gradius*, solo que en lugar de naves enemigas y sofisticadas fortalezas espaciales, por la pantalla desfilaban pingüinos, abejas, topos (con cascos de minero) o peces. Todo ello acompañado de sorprendentes versiones de conocidas piezas de música clásica. Como desvela Kurt Kalata en su imprescindible *The Unofficial Guide to Konami Shooters* (si no lo tenéis aún, ya estáis tardando), todo se debió a las urgencias por lanzar el juego al mercado. Así que en lugar de componer melodías originales, decidieron adaptar piezas clásicas (Claro de Luna, El Lago de los Cisnes o la Sinfonía del Nuevo Mundo, entre otras). La jugada fue tan bien recibida por los usuarios, que se convirtió en una tradición que respetarían las posteriores secuelas.

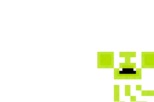
Aunque sus gráficos no han aguantado tan bien el paso del tiempo como sus sucesores, este *Parodius* de MSX es una pequeña maravilla que compensa su infernal dificultad con una mecánica intachable, toneladas de humor y unos jefazos delirantes. Empezando por el de la segunda fase, que nos reta a un duelo de Piedra/Papel/Tijera, y continuando con un par de señoras afroamericanas, un muñeco gigante como los que cuelgan los niños nipones para pedir buen tiempo, o una parodia de Medama-Oyaji (el padre de Kitaro, el flequilludo héroe del manga de Shigeru Mizuki). Y entre medias, un Moai acostado y un pingüino XXXL que regresaría, ascendido a capitán pirata, en capítulos posteriores. Konami rescataría el juego en los *Konami Antiques MSX Collection* de PlayStation y Saturn y el indispensable *Parodius Portable* de PSP.

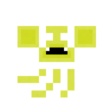
[↗] La incorrección política, hecha pantalla. Aquí tenéis a Goemon enfrentándose a las caricaturas de dos señoras afroamericanas. Algo impensable hoy en día.

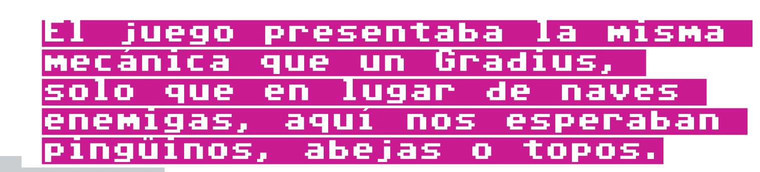
[→] A pesar de su tono cómico, el juego presentaba una dificultad brutal. Probadlo y sabréis lo que es el dolor.

[↘] Sí señor, este jefe nos proponía un duelo de Piedra, Papel o Tijera. Elige mal y volverás hacia atrás.





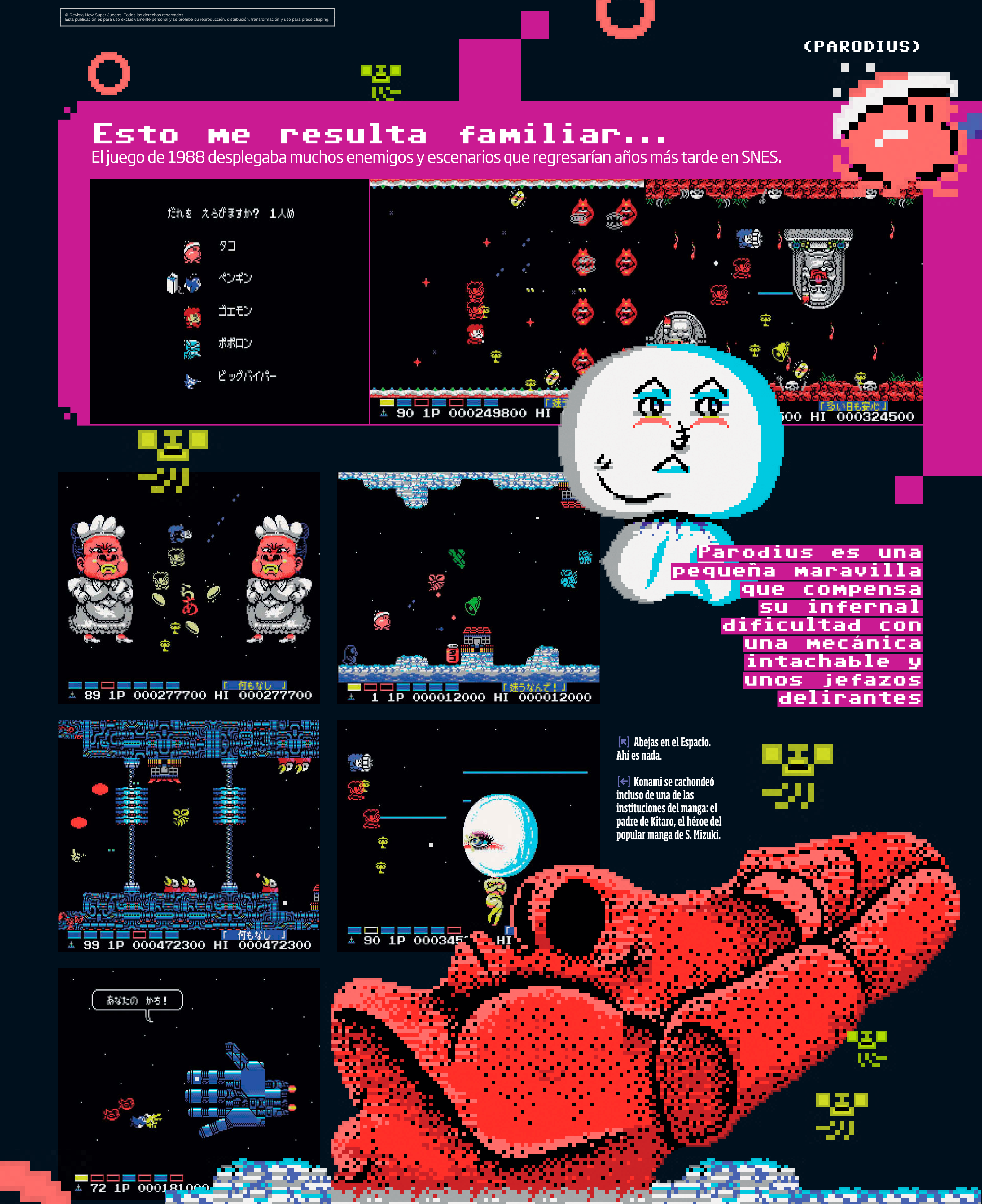






Esto me resulta familiar...

El juego de 1988 desplegaba muchos enemigos y escenarios que regresarían años más tarde en SNES.

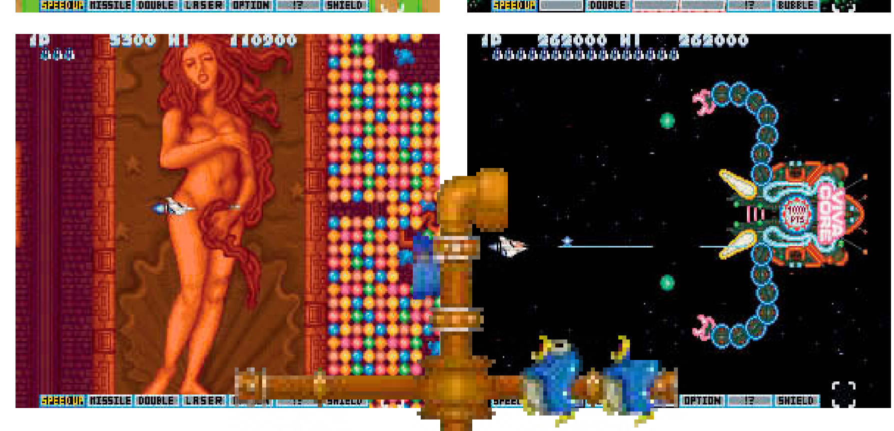


Parodius es una pequeña maravilla que compensa su infernal dificultad con una mecánica intachable y unos jefazos delirantes

[↖] Abejas en el Espacio. Ahí es nada.

[←] Konami se cachondeó incluso de una de las instituciones del manga: el padre de Kitaro, el héroe del popular manga de S. Mizuki.





PARODIUS DA!

Año de lanzamiento: **1990**

Sistemas: **Recreativa, Famicom/NES, GB, PC-E, PlayStation, Saturn, SFC/SNES, X68000, PSP**

Konami retomó los ingredientes del *Parodius* de MSX para componer una magistral secuela que alcanzaría una notable popularidad en todo el planeta. Esto fue debido no solo a su incontestable calidad, sino a su oportuna aparición en pleno boom de las consolas. En una época en la que los cartuchos, en cualquier sistema, se vendían como rosquillas, *Parodius* hechizó no solo a los fans de los matamarcianos sino al público general, gracias a sus encantadores gráficos. Puede que *Axelay*, otra joya de Konami para SNES que aterrizaría en Europa en las mismas fechas, fuera muy superior en gráficos, pero nadie podía resistirse ante un juego en el que tenías que disparar a un barco gatuno, una descomunal vedette o un pulpo lavándose la cabeza (exclusivo de la versión SNES). Los fans de *Gradius* descubrirían, detrás de estas criaturas, los patrones de ataque de conocidos enemigos de la saga como el Ave Fénix o la araña mecánica de *Gradius II*.

La música acabaría de rematar el ambiente festivo con una nueva batería de adaptaciones de clásicos como la Obertura de Guillermo Tell o la Danza del Sable. Amén de guiños musicales a los cuatro protagonistas del juego: Vic Viper, Pentarou, Octopus y Twin Bee. Las versiones domésticas suavizaron el rocoso nivel de dificultad de la recreativa, y lograron emular el encanto de la placa a pesar de las limitaciones de sus respectivos hardware. Las entregas para GB y NES nos siguen sorprendiendo hoy en día por su incontestable calidad, aunque perdieran por el camino varias fases y la peculiar censura que sufrió esta última, vistiendo a la vedette a lo Tío Sam. La versión más popular fue sin duda la de SNES, aunque la de PC Engine no le iba a zaga en cuanto a calidad gráfica, dejando patente, una vez más, el potencial que tenía la pequeña maravilla blanca de NEC. Bastantes años más tarde disfrutaríamos de un par de ports impecables para PlayStation y Saturn, junto a *Gokujou Parodius*, en el combo *Parodius Deluxe Pack*, un oasis de maravillosas 2D entre el catálogo inicial de las consolas de 32-bits, obsesionadas por los polígonos.

[↑] Uno de los enemigos más icónicos de la franquicia. Este barco gatuno reaparecía una y otra vez en las siguientes entregas. ¿No es la cosa más mona que ha salido jamás en un videojuego?

Repleto de detalles geniales (era fácil perder más de una vida por prestar atención a las actividades de los pingüinos que pululaban por algunos escenarios), *Parodius Da!* se ha convertido en uno de los mejores testamentos del talento y la imaginación de Konami.



[→] La Señora Moai nos dejó helados con su habilidad para escupir estatuas de la Isla de Pascua. Y no, no vamos a decir nada sucio.

[→] Konami encadenaba un guiño tras otro hacia el universo de Vic Viper. Aquí, la versión cefalópoda del jefe final de Gradius.





La parodia doméstica

La recreativa se adaptó a un montón de sistemas, algunas con censura (NES) y otras (SNES) con extras (un nivel más).



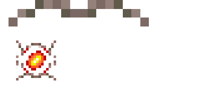


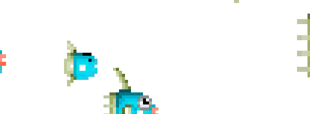
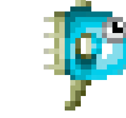
[↑] Esta fase era un completo infierno, sobre todo en la recreativa. A la mínima uno podía acabar en un callejón sin salida.

[↖] La nave Moai recordaba sospechósamente a cierto nivel de R-Type.

[←] En Forgotten Worlds nos veíamos las caras con un dragón tumbado. Aquí nos esperaba una colosal señora. Sí, salimos ganando con el cambio.

Bajo su grotesco aspecto, muchos de los jefazos de Parodius desplegaban los mismos patrones de ataque que conocidos final bosses de Gradius









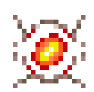


GOKUJO PARODIUS

FANTASTIC JOURNEY

Año de lanzamiento: **1994**

Sistemas: **Recreativa, SFC, PlayStation, Saturn, PSP**



A pesar de la deriva que estaba tomando la industria recreativa (y con ella las consolas) hacia los entornos poligonales, Konami siguió fiel a las 2D y aprovechó la potencia de la placa Konami GX y el talento de Shujirou Hamakawa (más conocido como Shuzilow.HA) como diseñador de personajes para componer el *Parodius* más deslumbrante hasta la fecha. *Gokujo Parodius*, bautizado como *Fantastic Journey* en Occidente, era un auténtico festín gráfico y sonoro que nos devolvió a los cuatro protagonistas de las anteriores entrega, más cuatro nuevos fichajes: Koitsu (una silueta que volaba sobre un avión de papel), el cerdo alado Michael, el pez Mambo y la pin-up (montada sobre un misil) Hikaru. La versión SNES añadiría otros tres más: el bebé UPA y los muy añorados Goemon y Kid Dracula.

En *Gokujo Parodius* un segundo jugador podía unirse a la fiesta para disfrutar de un auténtico delirio en el que se mezclaba folclore japonés (conejos haciendo pasteles de arroz sobre la superficie de la Luna), incontables guiños a los anteriores *Parodius* (la vedette regresó con el doble de tamaño) y sobre todo, mucho humor. El nivel de la discoteca volvió a ser el responsable de muchísimas muertes (era imposible no desviar la mirada hacia aquellos pingüinos haciendo cola para entrar en el WC) y no dimos crédito al descubrir que el escudo de Koitsu era ni más ni menos que un condón (aunque servidor siempre sospechó que eran preservativos lo que lanzaban los payasos del primer *Parodius*). La banda sonora volvió a ser, una vez más, impecable, incorporando al repertorio temas más "modernos" además de las consabidas piezas de música clásica: El Mambo Nº5 del maestro Pérez Prado, Barras y Estrellas, In The Mood...

La potencia de la placa Konami GX dio como resultado el Parodius más deslumbrante visto hasta la fecha

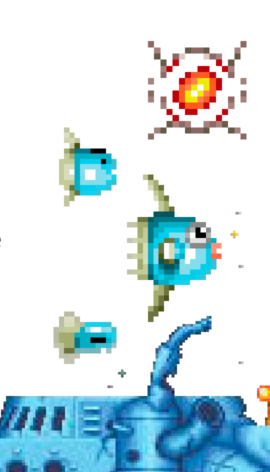
A pesar de proceder de un hardware más potente, la versión SNES logró mantener el tipo (aunque perdió al segundo jugador por el camino). Jamás saldría de su Japón natal, aunque el público occidental si pudo disfrutar de *Gokujo Parodius* gracias al ya mencionado *Deluxe Pack*, comercializado para PlayStation y Saturn. Años más tarde también formaría parte del *Parodius Portable* de PSP (un UMD esencial, ya que reune los cinco *Parodius* que podéis ver en este reportaje).

En comparación a las otras entregas de la franquicia, *Gokujo Parodius* se hace algo corto, pero lo suple con unos gráficos realmente espectaculares (la sirena nos dejó anonadados en su día) y toneladas de encanto.

[↗] Una señora pulpo con velo de odalisca. A esas alturas, ya nada podía sorprendernos.

[→] Porque antes nos habíamos visto las caras con una Panda vestida con tutú.

[↘] Sí, amigos. El escudo de Koitsu es nada menos que un condón. Ojo al guiño a Xevious y el Moai haciendo photo-bomb al fondo.



Menudos jefazos...

Incluso hoy en día nos siguen sorprendiendo por su estupenda animación.



[←] Pollos gigantes con tupés a lo rocker. Hubo una época en la que Konami hacía maravillas como esta. No, hemos prometido no llorar al recordarlo.

[↑] El águila Sam, todo un símbolo de EE.UU., convertido en un enemigo recurrente de la saga Parodius.

Gokujo Parodius llegaría a Occidente gracias al Parodius Deluxe Pack para PS y Saturn











Jikkyo Oshaberi

PARODIUS

Año de lanzamiento: **1995**

Sistemas: **SFC, PlayStation, Saturn, PSP**

La saga *Parodius* abandonaría brevemente los salones recreativos para limitarse al mercado doméstico en una entrega centrada en reírse a conciencia del universo Konami (y no solo de los shooters, como había sucedido hasta ese momento). De hecho, los ports a PlayStation y Saturn se acompañaban del subtítulo *Forever With Me*, haciendo mofa de *Tokimeki Memorial*, el conocido "dating sim" de la casa. Y decimos ports, porque de hecho la entrega original se diseñó para SNES, en un cartucho que incluía un chip SA-1 (el mismo utilizado en títulos como *Super Mario RPG* o *Dragon Ball Z: Hyper Dimension*) con el que Konami logró darle un meneo extra al veterano hardware de Nintendo. Incluso incorporaron comentarios digitalizados del actor Joji Yanami (todo un veterano responsable, entre otros muchos papeles, de la voz de Babidi en Dragon Ball Z). Yanami iba narrando en tiempo real lo que iba sucediendo en pantalla (de ahí el título original *Jikkyo Oshaberi*, que podría traducirse como "talk show"). Este y otros gags (como ver al Coronel Sanders vestido de Papa Noel, en un guiño a la "tradición" de los nipones de cenar KFC en Nochebuena) pasaron inadvertidos al jugador occidental, pero otros, especialmente en lo referente a las parodias de otros juegos Konami, eran más que evidentes. Por ejemplo, la fase inspirada en *Lethal Enforcers* (con el grito digitalizado de "Reload!" y todo), la sorprendente aparición de Impact (el mecha de Goemon) o el nivel inspirado en *Tokimeki Memorial*, que incluía pingüinos estudiantes (uno recibe una paliza de unos macarras) y una pareja de colegialas del tamaño del Empire State.

[↑] En esta entrega Konami se rió a conciencia de algunas de sus licencias más populares.

Desaparecieron algunos rostros entre el repertorio de personajes seleccionables pero recibimos otros nuevos como la pareja de pulpos Takohiko y Belial, las hadas Sue y Memim o los mininos Mike y Ran. Junto a ellos, veteranos como Vic Viper/Lord British o Pentarou/Hanako. La banda sonora alternó adaptaciones de clásicos como Mozart, Debussy y Satie con temas tan bailongos como That's the Way (I Like It) de KC and the Sunshine Band o Diamond Head de los Ventures. Nada estaba a salvo del cachondeo de Konami; ni los clásicos de la radio de los 60 y 70 ni sus franquicias más queridas. Como testimonio, la neumática nave a lo *Twin Bee* que podéis ver en la esquina superior derecha de la siguiente página.

Konami no tardó demasiado en adaptar el juego de SNES a PlayStation y Saturn, mejorando los gráficos (y sobre todo el sonido), cambiando algunos jefes y añadiendo dos modos Omake así como la posibilidad de desbloquear a Kid Dracula como personaje jugable si logramos encontrar un número suficiente de hadas. Una vez más, y viendo los precios que alcanzan las entregas SNES, PlayStation y Saturn en el mercado coleccionista, la mejor opción es conseguir el recopilatorio de PSP, que incluye la versión PlayStation. No os arrepentiréis.

El cartucho de SNES incluía un chip SA-1, el mismo utilizado en Super Mario RPG. Konami no reparó en gastos



[→] Exorcismos en el espacio a golpe de sonajero. ¡Ánimo UPA! ¡Mándala de vuelta al inframundo!

[→] La osa panda regresó, vestida de manera aún más espectacular. Viendo este modelito no podemos dejar de acordarnos de María Dolores Pradera.

Reírse (mucho) de uno mismo

Tokimeki Memorial, Ganbare Goemon, Lethal Enforcers... Konami no dejó títere con cabeza.

La mejor opción para disfrutar de todos los Parodius es buscar el recopilatorio que Konami lanzó en el mercado japonés para PSP

[↑] UPA procedía de un vetusto arcade de plataformas para Famicom.

[↖] El Coronel Sanders, vestido de Papá Noel. Un chiste que solo pillaron los japoneses.

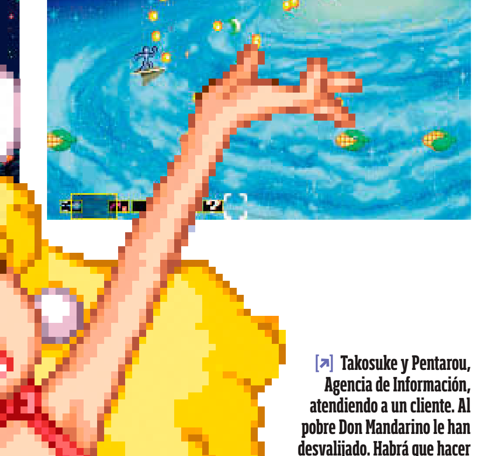
[←] Pingüinos rockeros y colegialas Moai entre lapiceros gigantes marca Konami. Para nosotros, algo delirante. Para Lord British era solo un martes.







[↗] Takosuke y Pentarou, Agencia de Información, atendiendo a un cliente. Al pobre Don Mandarino le han desvalijado. Habrá que hacer algo...



[→] Que el escudo/preservativo no os distraiga de lo mejor de esta pantalla: los pingüinos observando cómo se duchan las mozas. Con semejante material, no nos extraña que a Konami ni se le pasara por la cabeza sacar el juego fuera de Japón.

SEXY PARODIUS

Año de lanzamiento: **1996**

Sistemas: **Recreativa, PlayStation, Saturn, PSP**

El universo *Parodius* dijo adiós con un sonoro BANG, alcanzando las mayores cotas de chifladura de la saga (y eso ya es decir mucho). El "Sexy" del título no era gratuito: Konami imprimió a esta nueva entrega un tono erótico-festivo impensable en estos tiempos de corrección política. Hay señoras ligeras de ropa por todos lados, como en un especial de Benny Hill, y pingüinos muy lascivos. A lo largo del juego estos aparecen espiando a las chicas en la ducha, o montándoselo entre ellos en un jacuzzi (aunque también dándose tiernos piquitos, no todo va a ser desenfreno). El erotismo bufo y el humor impregnan cada píxel de *Sexy Parodius*, donde además no faltan guiños a las glorias pasadas de Konami. En uno de los niveles era posible ver al protagonista de *Yie Ar Kung Fu* haciendo katas y se incluyó una fase entera de homenaje a *Castlevania*. Aunque ojo, porque era posible llegar al final sin verla, ya que el juego podía llevarnos a una fase u otra si no cumplíamos, en el nivel anterior, con las "misiones" (destruir un cierto número de enemigos o recoger objetos) que nos proponían los desternillantes "clientes" de la agencia de Takosuke y Pentarou. Por ejemplo, para acceder a la fase de *Castlevania* era necesario fracasar en la anterior, aunque eso nos privara de disfrutar del nivel extra que aparecía tras el final del juego. Con ello Konami dotó a *Sexy Parodius* de una rejugabilidad que era de agradecer.

Junto a viejos conocidos, los jugadores podían elegir varios personajes nuevos, como los pingüinos Ivan y Toby, las naves Shooting Star y Black Viper y, ojo, Option y Multiple. Sí, la esfera azul que acompañaba a Vic Viper en los *Gradius* se emancipó en *Sexy Parodius*, desplegando ataques heredados de otros personajes.

La banda sonora derrochó, una vez más, genialidad y cachondeo a partes iguales. En una fase podías oír homenajes a Handel, Mozart o Beethoven y en otras el Bimbó (sí, la de Georgie Dann y La Ostra Azul). Una explosión de sonido y color, construida una vez más sobre la arquitectura de la placa Konami GX, la misma utilizada en *Gokujo Parodius*.

Los ports PlayStation, Saturn y PSP de *Sexy Parodius* jamás se distribuyeron fuera de Japón, algo que no sorprendió, dada su picantona naturaleza. Konami USA jamás habría lanzado un juego que incluía entre sus jefes a un mapache con unos testículos del tamaño de globos aerostáticos. Lo que no sospechábamos es que sería la última entrega de la saga. Al menos se despidió a lo grande y no se convirtió en otra víctima más de la decadencia de Konami.

Jamás salió de Japón. Konami USA jamás habría distribuido un juego con un mapache con testículos gigantes

Lo de Sexy iba en serio

Hoy en día sería imposible ver en consola algo tan gloriosamente chusco...





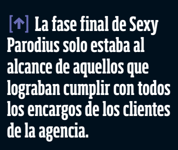


[←] En Tierra-2, Konami decidió convertir a este mapache en su nueva mascota. Incluso sacaron una línea de material escolar con su estampa. Con toda ella.









[↑] La fase final de Sexy Parodius solo estaba al alcance de aquellos que lograban cumplir con todos los encargos de los clientes de la agencia.

[←] El nivel homenaje a Castlevania no podía tener un jefazo mejor: nada menos que Medusa. Es tan riquiña que no nos importaría convertirnos en piedra.

Multiplayer

Nos gusta volver a los orígenes y percibir de nuevo aquellas sensaciones que nos proporcionaron los grandes clásicos. En resumen, un videojuego legendario y tres opiniones.



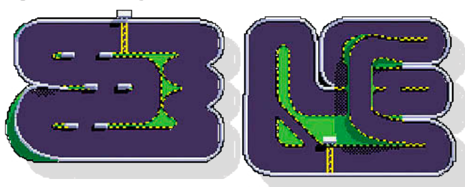
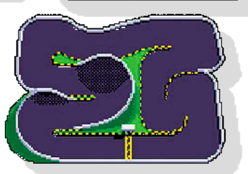
SUPER SPRINT

Compañía: **Atari Games**

Género: **Conducción**

Jugadores: **1-3**

Año: **1986**


ParahablarconpropiedaddelcarruselmulticolordeAtariGames,habríaqueremontarseasusprecuelas,lassagasGran TrakySprintdemediadosyfinalesdelos70respectivamente.SuperSprintheredóelesquema,unagenerosaresolución de512x384yeseespectacularmueblequetodavíaapareceennuestrosrecuerdosyqueincorporabatresvolantespara otrotantosjugadores.Unavezintroducidalamonedasepodíaelegirentreochocircuitosdiferentes.Elrestodependía delahabilidaddeljugadoralahoradegestionarcurvas,compuertas,manchasdeaceite,saltos,cruces,túneles…



John Tones

Super Sprint es puro espíritu arcade, con esos coches dando bandazos contra los bordes de la pista, los huracanes y charcos de grasa interrumpiendo las carreras, o el mismo diseño de los circuitos, chifladísimos y llenos de curvas demenciales y cambios de rasante. Sin embargo, el juego ya estaba, digamos, anticuado cuando aterrizó en los salones de recreativas en 1986: su perspectiva de una sola pantalla, en la que se podía contemplar todo el campo de juego, remitía a títulos ya entonces clásicos como *Donkey Kong*, *Pac-Man*, o *Popeye*. Sin embargo, sus sencillos pero estilizadísimos gráficos rasterizados y lo frenético y adictivo de su competición, sumado al espectacular mueble original con tres volantes y sus correspondientes pedales, le daba un magnetismo especial. Su inmediatez de manejo (y aún así, cierta complejidad de desarrollo, con la posibilidad de ir mejorando los coches en raquítico deje rolero) y frenesí competitivo estaban reforzados por una estética que aún hoy sigue funcionando. ¿Una prueba? La ilustración de flyer, pantalla de presentación y portada de los abundantes (y algo pobres) ports domésticos, con los coches dirigiéndose en tropel hacia el desprevenido jugador, sigue siendo hoy igual de moderna, impactante y atractiva que en su día.


@johntones



José Luis Sanz

Eran los buenos tiempos de los arcades, de las ideas sencillas y de los pioneros. Atari y *Super Sprint*, nada más y nada menos. Velocidad en estado puro, derrapes a conciencia y todo con apenas una docena de pixels que era lo que ocupaba nuestro bólido en pantalla. *Super Sprint* es uno de los ejercicios de compresión mejor resueltos en lo que al género de velocidad se refiere: una pantalla, un circuito y tres coches en uno de los modos competitivos más divertidos de aquellos años (con permiso de *Gauntlet*) que empezó triunfando en los salones recreativos y luego dio el salto a los microordenadores gracias a Electric Dreams. De esas versiones, me quedo con la de Commodore 64. Si no era la que mejores gráficos tenía, sí la que contaba con una banda sonora más trabajada. *Super Sprint* significa hoy recordar a una Atari en estado de gracia, que perfeccionó la fórmula que ya puso en marcha a finales de los 70 para su 2600 con aquel Indy 500, que sentó las bases sobre las que casi una década después construiría *Super Sprint* con volumen, sombras, rampas, túneles y mucha velocidad. *Super Sprint* es un juego de velocidad, de coches, de carreras o como queráis llamarlo, que invita a batir récords y superar a nuestros adversarios en la línea de meta. Y además, como gran clásico que es, encima divierte.

@jlsanzf



Marcos García "The Elf"

La primera imagen que viene a mi cabeza al recordar *Super Sprint* es la espectacularidad de la máquina y sus tres volantes. La segunda es que lo descubrí en unos recreativos en pleno centro de Madrid, en Callao. Y la tercera es que las primeras partidas eran un auténtico suplicio y descontrol. Pero no podía evitarlo, mi fijación por los juegos de coches en pequeños circuitos que no exceden los límites de la pantalla es muy grande, yo creo que por un juguete que tuve a los tres o cuatro años. Quedé hipnotizado por su generosa resolución (la misma que utilizaban *Paperboy* y *720º*), por la suave animación de los cochecitos y por sus frenéticas partidas repletas de curvas imposibles, saltos locos, cruces suicidas y compuertas asesinas. No me cansaba de jugar y fue un título que también disfruté muchísimo en Spectrum y sobre todo en Atari ST, donde alcanzaba un gran parecido con la recreativa original. Jugar solo ya me parecía tremendamente adictivo pero la posibilidad de competir hasta tres jugadores simultáneos era una experiencia inolvidable de piques, codazos, alaridos y adelantamientos letales. Es muy difícil obtener más diversión con tan pocos elementos en una sola pantalla.

@marcostheelf

PISTA 4 1 CREDITO POR MONEDA

Sus sencillos pero estilizados gráficos rasterizados le otorgaban un magnetismo especial

Super Sprint es un juego de velocidad, de coches, de carreras o como queráis llamarlo, que invitaba a superar a nuestros rivales en la línea de meta

Quedé hipnotizado por su generosa resolución, por la suave animación de los cochecitos, y por sus frenéticas partidas repletas de curvas, saltos, cruces y compuertas





En los inocentes tiempos en los que estaba bien visto solucionar un conflicto internacional a base de tiros y bombazos, juegos como Operation Wolf arrasaban. Porque iba exactamente de eso.

Operation Wolf

John Tones

Comando primera persona

Compañía: **Taito Corporation Daiei Seisakusho**

Género: **Pistola de luz**

Jugadores: **1**

Lanzamiento: **1987**

CPU: **MC68000 (@12MHz)**
Sonido: **YM2151 (@4MHz)**

Operation Wolf no inventó nada. Ni los juegos de acción en primera persona eran una novedad (los microordenadores llevaban un tiempo indagando en ese punto de vista, aunque poniendo el énfasis en la exploración, en juegos como *The Eidolon* o *3D Monster Maze*) ni tampoco lo eran las pistolas de luz (*Duck Hunt* para NES había sido uno de los grandes éxitos del periférico Zapper). Pero *Operation Wolf* consiguió, de algún modo, usar la potencia gráfica y de proceso de los arcades para crear lo que podemos calificar sin miedo como el antecedente más directo de un género a punto de nacer y que se convertiría con el tiempo en uno de los más frecuentados por el medio: los FPS o pegatiros en primera persona.

A *Operation Wolf* le falta algo esencial para formar parte de ese género, ni tan siquiera bajo la etiqueta de antecesor: la libertad de movimientos. En el juego de Taito nuestra perspectiva en primera persona se mueve con parsimonia hacia un lateral, sin posibilidad de control, y por tanto, sin posibilidad de cubrirse (algo de lo que sí se encargarían sus sucesores más inmediatos en los arcades, títulos también sobre raíles como *Time Crisis*). En *Operation Wolf* todo se hace a las bravas, y hay que reventar a los soldados enemigos antes de que disparen: nunca el ataque había sido mejor defensa. Es, de hecho, la única defensa.

Sin embargo, y a pesar de esa falta de libertad, *Operation Wolf* se adelanta a los FPS por su ritmo frenético, por saber reducir la esencia del juego a disparar, disparar y disparar. No hay exploración, no hay estrategia: las únicas precauciones que hay que llevar son las de no disparar demasiado a lo loco para no quedarse sin munición y no acertar a civiles y rehenes. Por lo demás, el juego es tan mostrenco, lineal y descerebrado como su propio argumento, un refrito de las pelí- »



[↑] Los primeros planos del héroe armándose hasta los dientes, necesario desde Rambo... y Terroríficamente Muertos. ¿Dónde está la sierra mecánica?

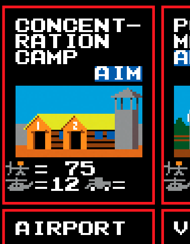
[↓] El mueble de Operation Wolf llamaba merecidamente la atención en las salas de recreativos por su imponente ametralladora que dejaba muy claro, antes ni siquiera de asomarse a la pantalla, de qué iba esta mandanga.

¡Todo claro!

No es necesario que nos lo expliques, Operation Wolf, lo entendemos. Pulsa aquí para disparar y pulsa aquí para granada. Uno de los grandes logros de Operation Wolf es la claridad con la que su interfaz se comunica con el jugador: el número de enemigos y rehenes, las balas que van descendiendo una a una según se disparan, la icónica barra de energía...

La misión

Pasa por todos estos sitios andando de lado y masacrando a casi todo el mundo.











Central de comunicación

En algunas versiones puedes jugar los niveles en cualquier orden. Te recomendamos que comiences aquí: despeja este y el número de enemigos del resto no crecerá.



Jungla

Es necesario superar la jungla para acceder al campo de concentración. Comienza el desfile de civiles a los que hay que evitar acertar y los vehículos extremadamente acorazados.



Aldea

Supera este escenario rebosante de civiles y serás recompensado con un total de veinte unidades de energía. Las cosas comienzan a ponerse peliagudas.







El pixelazo de los enemigos más cercanos a ti te recordará al típico escalado de los primeros FPS.





Épica guerrera

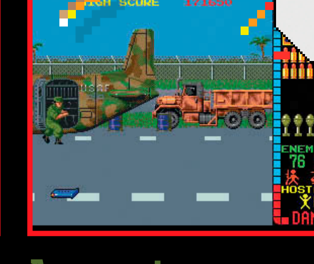
El referente al que remite Operation Wolf no es tanto Rambo como Desaparecido en Combate, en la que Chuck Norris rescataba a un grupo de rehenes después de haber protagonizado él mismo una fuga. Un hombre contra un ejército cargando con refugiados desnutridos, ese icono.



SPLENDED!
YOU ARE
A REAL PRO.







Arsenal

Decir que este nivel está lleno de enemigos armados hasta los dientes puede parecer una obviedad a estas alturas, pero supéralo y tendrás una catarata de munición extra.

Campo de concentración

Empiezan los bailes de rehenes, como si los, glups, 75 soldados y 12 helicópteros no fueran suficientes. Aguanta que esta misión está casi finiquitada.

Aeropuerto

Ayuda a huir a los rehenes, que se mueven a un paso irritantemente lento por la pista del aeropuerto, y liquida al resto del ejército enemigo. Total, ya que estás aquí...







Final boss

Dice el Presidente del Mundo Libre al estrecharte la mano que eres un auténtico pro. Francamente, preferimos el final de Dragon Ninja: te invitaba a una hamburguesa y no tenía ese aspecto de gestor tan inquietante.

culas de éxito de acción bélica de la época (*Rambo* y *Desaparecido en Combate* en cabeza) y en el que un marine se adentra en las junglas incivilizadas de, posiblemente, alguna república bananera enemiga del Imperio para rescatar a unos cuantos rehenes.

Lo que hace bien *Operation Wolf* lo hace muy bien: los objetivos están claros, la interfaz está perfectamente diseñada, la dificultad es tirando a elevada pero está ajustadita para que la práctica y la repetición den sus frutos (además, no mediante la memorización, sino por la genuina mejora de la habilidad y la puntería)... Todos los escenarios están cortados por el mismo patrón, pero no se hacen repetitivos. Todos los enemigos son prácticamente iguales y se dividen en tres tipos (normales, duros y durísimos), pero el jugador no tiene en ningún momento la sensación de que se le esté tomando el pelo. El motivo, por supuesto, está en la Uzi.

Es más: el secreto del éxito de *Operation Wolf* está en el retroceso de la Uzi. Cualquier jugador que se haya puesto a pegar tiros en un mueble original de *Operation Wolf* habrá sentido cómo el arma se mueve adelante y atrás imitando el retroceso de los disparos. La sensación apretando el gatillo de un arma -que, no nos engañemos, era claramente un juguete- era de tremendo realismo, un realismo que potenciaban los gráficos del videojuego, de pretensión realista y ambientados en un mundo que no tenía nada de fantasioso. Con la Uzi a cuestas, *Operation Wolf* se podía permitir pedir el doble de monedas por cada partida, o que estas fueran inusualmente cortas, porque tenía buena parte del trabajo hecho: ideas como que los disparos siempre impactaran en el escenario, lo que permitía ir dejando un rastro con el que facilitar la maniobra de apuntado, o la posibilidad de acertar a machetes o granadas cuando volaban por los aires hacia el jugador para neutralizarlos, conformando una especie de satisfactorios (y vitales) minijuegos, daban cierta profundidad

FREE



Consejo: espera a que los enemigos brillen antes de dispararles y la máquina te recompensará con más cargadores y energía esparcidos por el suelo de los niveles.

Acaba con todos

Los soldados de Operation Wolf suelen ser endebles y fácilmente eliminables. Pero hay muchos. Y luego están los vehículos...

» a un juego que, esencialmente, es una galería de tiro venida a más.

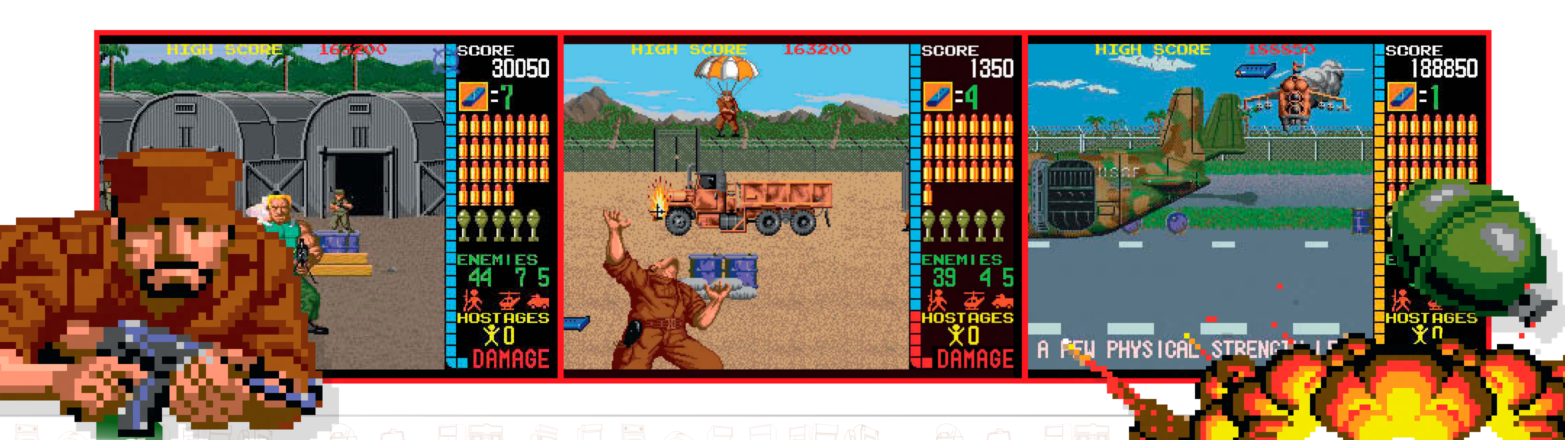
Pero la idea funcionó, se convirtió en un icono, siguió abriendo camino para las cada vez más habituales maquinorras que iban más allá del mero dos-mandos-y-ocho-botones, y por supuesto, fue portada a sistemas domésticos con desigual fortuna. El monumental tamaño de sus gráficos y lo relativamente inusual de su desarrollo dio problemas en algunos ports, con los que Ocean en la mayoría de los casos no estuvo demasiado lucida. Por supuesto, hubo espacio para periféricos que parecían inventados para *Operation Wolf*: las pistolas de luz por fin sirvieron para algo, los ratones destrozaron la mecánica original del juego convirtiéndolo en una aventurilla muy, muy sencilla, y los distintos sistemas tuvieron que capear con el nada desdeñable obstáculo de un punto de mira y una precisión de disparo que oscilaba mucho de un sistema a otro.

Por supuesto, hubo secuelas, y las dejamos para otra ocasión: se introdujo el movimiento frontal siempre sobre raíles y la posibilidad de juego para dos personas simultáneamente (convirtiendo ya directamente en una feria los muebles de la secuela *Operation Thunderbolt*), pero ninguna logró emular el carácter mítico de *Operation Wolf*. Al fin y al cabo, coger una Uzi y sentir su retroceso por primera vez... eso solo sucede en una ocasión.

Operation Wolf se convirtió en un icono, abriendo paso a maquinorras que iban más allá de dos mandos y ocho botones.



[↑] **Los soldados no solo te dispararán: también te lanzarán bombas y machetes que podrás interceptar.**







Empaquetado

Erbe tuvo la ideaca del año cuando decidió que Operation Wolf no se vendería suelto. O sí, pero al mismo precio que en un pack con cuatro juegos más de calidad desigual...





Pasión por la conversión

La jungla en tu casa. En la mayoría de los casos, sin pistola. Así se rescataban rehenes en 1988.



Amiga

Pese al musicote y efectos sonoros de Jean Beadlot y a que gráficamente es una maravilla, un port flojo debido a controles mejorables y dificultad insensata.



Amstrad

Se mueve a una velocidad demencial, lo que le da un toque arcade muy agradable. Excelentes gráficos y música, y posibilidad de usar la pistola Magnum Phaser.



Atari

Excelente aspecto gráfico, como no podía ser de otro modo, pero con un scroll y unos renqueos absolutamente intolerables. Sonido horrendo... ¡y jefes en algunos niveles!



Commodore 64

Pese al estupendo audio de Jonathan Dunn, una de las peores conversiones a 8 bits debido a sus controles poco precisos y su elevadísima dificultad.



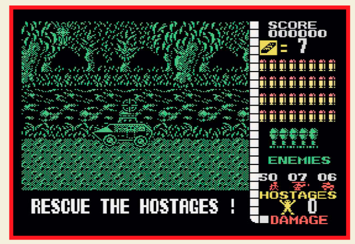
FM Towns

El ordenador y consola de Fujitsu recibieron un port que era sumamente fiel en lo gráfico y tenía esta maravilla de pantalla de carga. Además disponía de música durante los niveles.



Master System

Aspecto similar a la versión de NES, pero con gráficos algo superiores. Más jugable, pero con un parpadeo en la pantalla que puede sacar de sus casillas hasta a un monje budista.



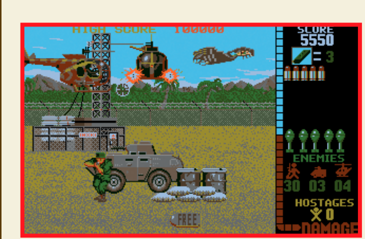
MSX

Paupérrimo port de la versión de Spectrum que motivó una versión muy superior en 2006 a manos de Toybox, con gráficos inferiores pero una mecánica y fluidez estupendas.



NES

Popular pero espeluznante conversión, de gráficos ridículos, un ritmo renqueante y un control con el pad de auténtico manicomio. Con la Zapper, sin embargo, es facilísimo.



PC

Fiel al arcade y con unos efectos de sonido espeluznantes, su principal problema -que comparte con todos los ports que permiten ratón- es que su dificultad es nula.



Spectrum

Una de las mejores conversiones para 8 bits debido a su impecable ritmo, ajustada dificultad, graficos monocromos pero de excelente diseño y buenos controles.



PC Engine

Gráficos absolutamente increíbles para las limitaciones de PC Engine. Faltan dos niveles, pero el ritmo y los controles son perfectos y, ojo, acepta dos jugadores simultáneos.



Wii

Port tal cual del de NES, con sus mismos problemas y escasas virtudes, más un fallo imperdonable: no permite el uso de Zapper... ¡Ni wiimote!

RetroSpoiler



SHADOW OF THE BEAST

Compañía: **Psygnosis**

Desarrollador: **Reflections**

Versión: **Amiga**

Año: **1989**

Shadow Of The Beast fue el juego más avanzado, tecnológicamente hablando, de su momento. Acabó con la batalla Amiga/Atari ST de un plumazo y nos hizo mirar con desconfianza los aspectos audiovisuales del resto de lanzamientos de la época. Fue una auténtica obra de ingeniería digital comprimida en dos diskettes. Su legendario scroll parallax con trece planos, el espléndido colorido y una banda sonora de David Whittaker realmente antológica e inmersiva, se servían por sí solos para ocultar una jugabilidad fugaz y engañosa. Pero daba igual, había nacido un mito, había nacido una bestia.





350 pantallas





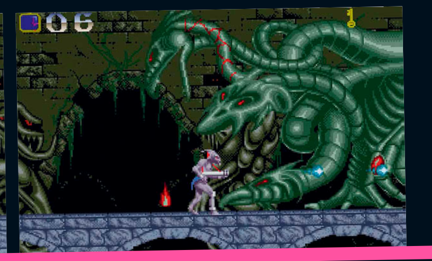
50 frames por segundo











Tasa de muestreo musical de 20 Khz



•3.5 MB de memoria total

•2.2 MB de memoria para gráficos

•850KB para banda sonora y efectos



¿Os gustaría ver cómo es un juego de principio a fin? Sabemos que quizá no, pero como somos un poco exhibicionistas del píxel os mostraremos hasta la última gota digital de algunos grandes clásicos.





13 planos de scroll parallax



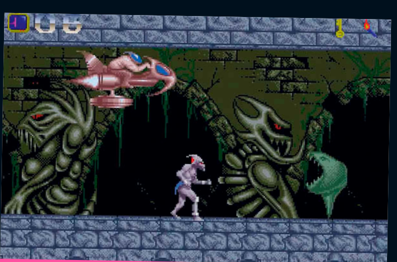


128 colores en pantalla









132 enemigos





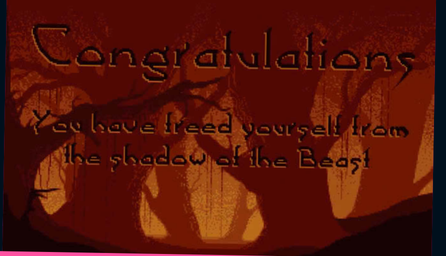


Máximo tamaño de sprite: 220x150



Duración del proyecto: 9 meses





...The End

Y después de poco más de media hora de juego, muy intensa eso sí, la recompensa por completar la legendaria obra de Reflections era esta pantalla de felicitación. ¿Será que no les cabía más información en dos diskettes?

Arcade Classics Vol.4

Street Fighter

El origen del género que revolucionó la industria

Lázaro "Doc" Fernández

Cuando se cumplen 28 años desde su nacimiento, echamos la mirada atrás para conocer el origen de una las sagas más emblemáticas del mundo de los videojuegos

Hace 28 años conocimos *Bionic Commando*, *Contra*, *Operation Wolf*, *R-Type*, *Rastan* y *Shinobi*. Grandísimos títulos que han transcendido en el tiempo y han dado secuelas de todo tipo para los salones y para las consolas, pero si tenemos que destacar un título de 1987, tenemos que decantarnos por el primer *Street Fighter* de Capcom.

Tras descubrir el scroll parallax al mundo arcade con *Moon Patrol* y de inventar el género beat'em-up con *Kung-Fu Master*, Takashi Nishiyama recibió una oferta de Capcom que no pudo rechazar y abandonó Irem con el objetivo de crear un título rompedor desde una de las compañías más punteras del mundo recreativo en los ochenta. Con únicas referencias en el género como *Karate Champ* (Data East, 1984) y *Yie-Ar Kung-Fu* (Konami, 1985), y tras dar



confianza a sus nuevos jefes con la creación de *Avengers*, Nishiyama se unió a Hiroshi Matsumoto y luchó contra viento y marea para convencer a media compañía de que crear una recreativa que se manejaba con seis botones (o con dos gigantescos botones neumáticos a los que había que pegar) era una gran idea cuando el 90% de las coin-op requerían el uso de tan solo dos botones de acción.

Nishiyama y Matsumoto diseñaron juntos un título que puso al límite el hardware de la época y estableció las bases del género de la lucha prácticamente tal y como lo conocemos, y no solo por la inclusión de seis botones de ataque: uno contra uno, barras de energía, fases de bonus, secuencias de movimientos para ejecutar golpes especiales, defensa pulsando hacia atrás en el stick, oponentes repartidos por todo

[↓] Ryu y Ken compartían todos sus movimientos. Hasta la llegada de Street Fighter II no se empezó a diferenciar el comportamiento de ambos personajes.



[↓] En algunas versiones de la recreativa, si eras eliminado en el escenario de Tailandia, no podías continuar la partida y tenías que volver a empezar.

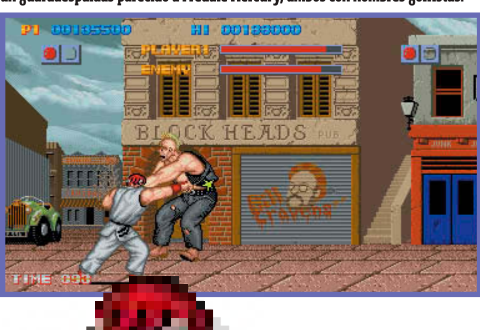




El cerebro de la bestia

Avanzadísima para la época, la placa JAMMA de Street Fighter estaba compuesta por dos PCB's interconectados que contenían un procesador Motorola 68000 funcionando a 8 Mhz y un chip de sonido Yamaha YM2151 ayudado por dos procesadores Zilog Z80. Un hardware similar daba vida a los títulos de Capcom Bionic Commando, Last Duel, Led Storm y el dificilísimo Tiger Road.

[↓] Estereotipos a tutiplén: en Inglaterra nos enfrentábamos a un punkie y a un guardaespaldas parecido a Freddie Mercury, ambos con nombres golfistas.



[↓] Junto a Ryu, Ken y Retsu (segundo oponente del escenario de Japón), Sagat era el único personaje capaz de lanzar proyectiles.



El mueble original

A su productor le costó convencer a los jefazos de Capcom, pero finalmente se diseñó la primera recreativa de la historia con seis botones de acción, cuando lo normal no eran más que dos. Se creó una versión alternativa con dos botones neumáticos que reaccionaban a la fuerza ejercida sobre ellos.



KEN

"Puño" en japonés, el personaje antagonista de Ryu había sido concebido como un personaje nipón con el pelo teñido y su comportamiento y animaciones son prácticamente las mismas que las de Ryu. La diferencia, aparte de los colores, es su pelo suelto sin bandana.

RYU

Pelirrojo, suponemos que por las limitaciones de la paleta gráfica, y calzado con zapatillas. Su nombre viene del símbolo chino Takashi (nombre del creador de SF), que puede pronunciarse "Ryu".



Ryu vs the World

Street Fighter II llevaba "The World Warrior" como lema en su título, pero Ryu ya se paseó por todo el mundo (y conoció a algunos personajes de la saga) años antes con la primera entrega.



RETSU

GEKI

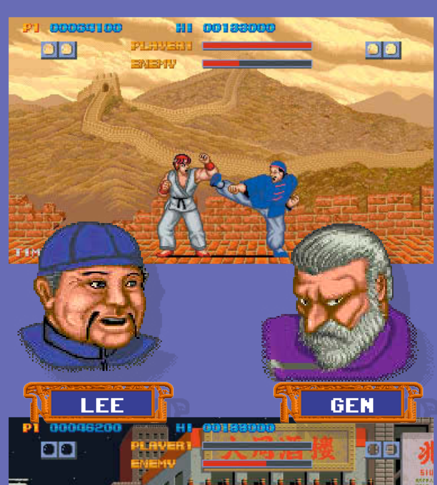




JOE

MIKE





LEE

GEN



Japón

En la tierra de Capcom nos enfrentaremos a Retsu (violento), amigo de Gouken y experto en Shorinji Kempo, y a Geki (ataque), ninja armado con una garra (como Vega) y estrellas ninja, destructor del pueblo de Ibuki.

Estados Unidos

Joe, compañero de celda de Cody, se defenderá con su peculiar Kickboxing. Mike, boxeador y primer intento por parte de Capcom de incluir a Tyson en uno de sus juegos. Aseguran que él y Balrog no tienen ninguna relación.

China

El tío de Yun y Yang, Lee, será el oponente al que nos enfrentaremos en la Gran Muralla. Su gran amigo Gen nos espera a continuación. Street Fighter Alpha 2 devolvió al personaje a la saga tras esta primera aparición.





Inglaterra

Aquí te enfrentarás primero al inmenso punkie Birdie (que significa uno bajo par en golf) y su temible cadenaza, que regresó a la saga en SF Alpha (aunque más ancho que alto), y después a Eagle (dos bajo par) y a su Bojutsu, que volvió a aparecer en Capcom Vs SNK 2 y en SFA3 Max (PSP).

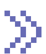


Tailandia

Aquí encontrarás a los jefes finales, solo accesibles tras vencer a los demás oponentes. Adon es ta ágil como en la saga Alpha, donde regresó a SF, y Sagat hace un intensivo (y letal) uso de su famoso Tiger Punch (proyectil).

el mundo... *Street Fighter* revolucionaba la lucha cuando ya pensábamos que *Double Dragon*, lanzado por Technos en ese mismo año, era el ejemplo a seguir en el género. Aunque a estas alturas resulta algo tosco y el buffering de los ataques lo hace algo incontrolable, hace 28 años el título de Capcom estaba increíblemente adelantado a su tiempo. La música de The Beatles también parece normal a estas alturas, pero en su día...

Nishiyama puso énfasis en el background de cada personaje, dotó a Ryu y a cada enemigo del juego de una personalidad y de una historia que le daba vida (algo impensable en la época) y la práctica de artes marciales en sus tiempos mozos hicieron el resto... Aunque el clásico Hadoken saliera de su afición al manga y el anime, especialmente a *Space Battleship Yamato*, de donde copió el concepto del láser "Hadouho". Por otro lado, Keiji Inafune, creador de la saga *Mega Man*, contribuyó al desarrollo del juego diseñando el busto de cada luchador, ese que aparecía en la pantalla de VS. El mismo procesador Motorola 68000 que daba vida a *Bionic Commando* y a *Tiger Road* servía de base a *Street Fighter*, que ponía en pantalla nada menos que 1024 colores para dar vida a espectaculares escenarios... y per-



Keiji Inafune dibujó los rostros de los personajes que aparecen en las pantallas de Versus

Bonus time

¿Creías que los niveles de bonus los inventó Street Fighter II?

Justo antes de viajar a nuestro siguiente país de destino, tras vencer a los dos oponentes de cada localización, tendremos la oportunidad de aumentar nuestra puntuación a través de las fases de bonus. El juego alternará el nivel de romper los ladrillos con el de romper los paneles de madera.









[↑] La estrellas ninja de Geki, que podía lanzarlas también desde el aire, podían pararse cubriéndonos o ser destruidas con un golpe certero.



[↑] En los ochenta, una carátula valía más que mil capturas "auténticas". En el caso de Street Fighter, no creemos que ninguna de ellas estuviera a la altura.

Pasión por la conversión

Los sistemas domésticos de moda de la época también tuvieron su ración particular de Street Fighter.



ZX Spectrum [Tiertex]

Monocromo, lento... Aunque con gigantescos sprites y con el parecido suficiente con la recreativa como para imaginarnos la máquina en casa. Era difícil acercarse a la calidad del original.



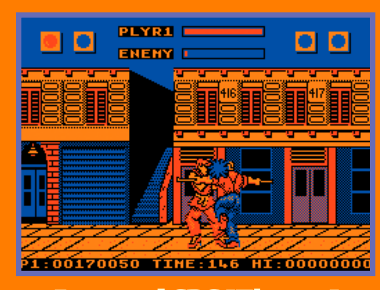
Atari ST [Tiertex]

Considerado por muchos como la peor versión existente, la de Atari ST tenía algo más de ritmo que las de Spectrum y Amstrad, pero no era mucho mejor en el aspecto jugable.



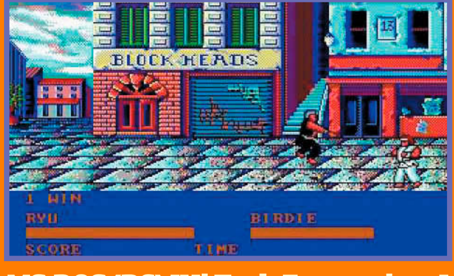
Commodore 64 [Tiertex]

Se crearon dos versiones del juego que fueron distribuidas en el mismo cassette/disco, una de ellas programada por Tiertex y otra, la de la imagen, desarrollada por Capcom USA.



Amstrad CPC [Tiertex]

Se jugaba casi igual que la versión de Spectrum, aunque tenía algo más de color. Había que dejar el botón de ataque pulsado unos segundos para lanzar los golpes más fuertes.



MS-DOS (PC) [Hi-Tech Expressions]

Hi-Tech Expressions firmaba la versión para una plataforma que aún no había terminado de arrancar como máquina para jugar. Era jugable y divertido, pese al tamaño de los sprites.

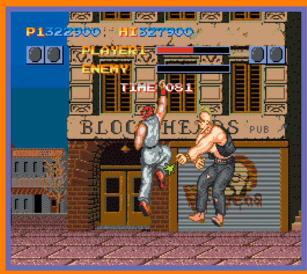


Commodore Amiga [Tiertex]

Los fondos son tan coloristas como los del original... Y hasta ahí todo lo bueno que podemos destacar; es lento, no hay efectos de sonido ni golpes especiales... Amiga daba para más.



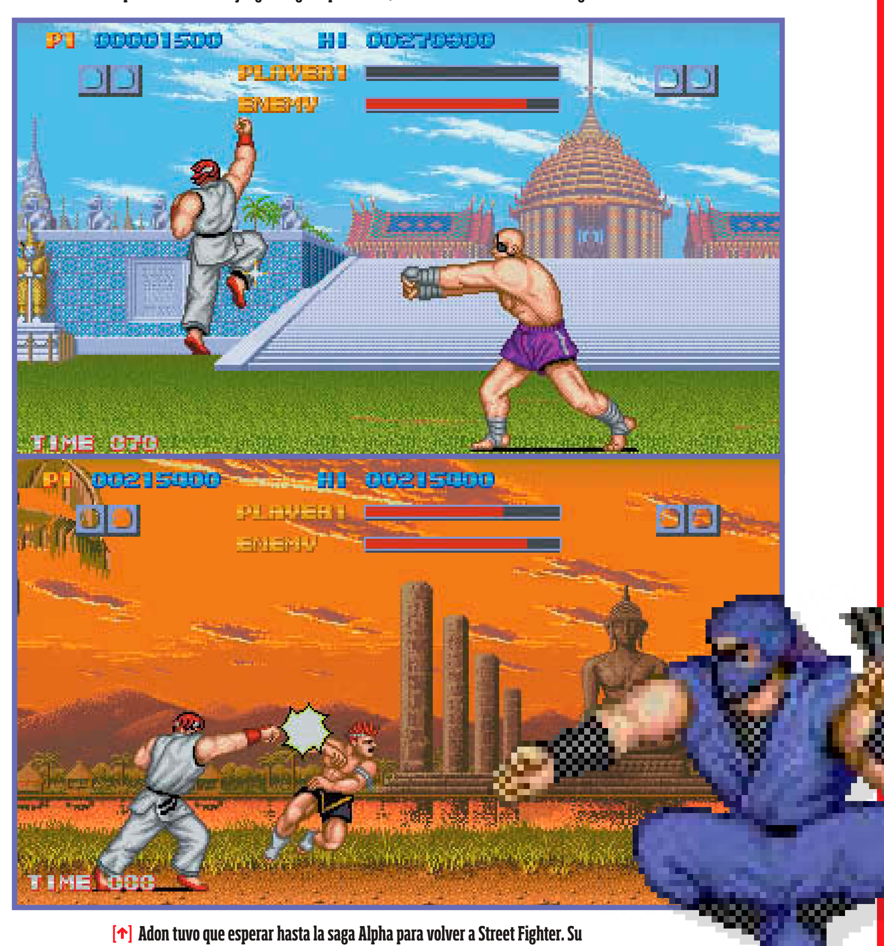
[←] La versión más parecida a la recreativa, aunque con mejor banda sonora, era la de PC-Engine CD-Rom, cuyo nombre fue modificado debido a las clausulas de exclusividad que Nintendo tenía con Capcom en aquellos tiempos. Las demás versiones se las repartieron Tiertex (ZX, CPC, C64, Amiga y ST) y Hi-Tech Expressions (MS-DOS).



PC-Engine CD-Rom [Alfa System]

La única versión del juego realmente fiel a la recreativa fue desarrollada por Alfa System (varios "Tales Of", Shikigami No Shiro). Su banda sonora, en Audio CD, es espectacular.

[↓] Un Sagat contrahecho (esas rodillas tan bajitas, ese torso sobredimensionado...) nos esperaba al final del juego. Al igual que en SF2, abusa continuamente de los Tiger Punch.



[↑] Adon tuvo que esperar hasta la saga Alpha para volver a Street Fighter. Su aspecto de "tirillas" y sus patadas voladoras se mantienen en todas las entregas.

sonajes que aunque no brillaban por sus animaciones o cuidado diseño (Sagat es el jefe más tosco que recordamos), ofrecían una gran variedad a su desarrollo.

Al igual que ocurrió con *Kung-Fu Master*, el éxito de *Street Fighter* provocó que "Piston" Takashi y "Finish" Hiroshi (que así aparecen en los títulos de crédito del juego) fueran fichados de nuevo por headhunters para otra compañía: SNK. El artífice de *Street Fighter* no solo diseñó el primer *Fatal Fury* en paralelo a la segunda entrega de su gran obra maestra para Capcom (al contrario de lo que podía parecer, nunca fue una copia, se desarrolló en paralelo), también aportó ideas en el diseño de hardware de Neo-Geo y fue el principal impulsor del concepto de cartuchos y de un sistema idéntico en sus versiones arcade y doméstica. En SNK produjo, dirigio y/o contribuyó, son y sin Matsumoto, a la creación de títulos como *Fatal Fury*, *Metal Slug*, *King Of Fighters*, *Samurai Shodown*... Hasta que en Osaka perdieron un poco el norte y acabaron vendiendo la compañía a una empresa que frabricaba Pachinko y tragaperras.

¿Qué hizo Takashi Nishiyama entonces? Salió de SNK como alma que lleva el diablo y con el apoyo de amigos como Ken Kutaragi, fundó DIMPS y se dedicó a realizar encargos, con una calidad sobresaliente, para todo tipo de compañías y de toda clase de franquicias: *Sonic*, *Kirby*, *Dragon Ball Z*... El capítulo más reciente en la compañía resultó ser algo más inesperado: cuando estaban a punto de cumplirse veinte años del lanzamiento del primer *Street Fighter*, Capcom contactó con Nishiyama para hacerle un encargo muy especial: querían que se encargase del diseño y el desarrollo de *Street Fighter IV*. El creador del primer *Street Fighter* había conseguido inventar y, veinte años después, resucitar un género que ya creíamos muerto creando el mejor juego de lucha de la historia. El futuro de la compañía y, por ende, de Nishiyama, seguirá ligado a la saga de su vida, ya que *Street Fighter V* ya se encuentra en desarrollo en DIMPS.

El creador de SF desató su vena creativa en SNK y después fundó DIMPS, donde creó Street Fighter IV

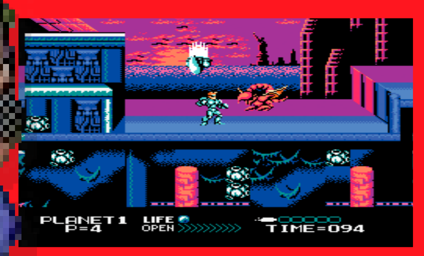
Comienza la revolución

Tras la aparición de SF, ni sus creadores ni Capcom volvieron a ser los mismos.

La revolución que significó la aparición de Street Fighter no tardó en sacudir los cimientos de la industria del videojuego. Aunque sus dos creadores se habían "vendido" a SNK, Capcom no dudó en utilizar cuanto antes, aunque de forma provisional, la IP para dar nombre a su siguiente exitazo: Final Fight. Street Fighter 2010, una especie de precursor de Power Stone, apareció en NES en el año 1990. Nishiyama y Matsumoto diseñaron y desarrollaron Fatal Fury en paralelo a Street Fighter II, nunca fue un plagio.



Street Fighter'89 (Final Fight)



Street Fighter 2010 (NES)



Fatal Fury (Neo-Geo)



Fotografía: Javier Bautista

Testigo excepcional del desarrollo de la industria a lo largo de los 30 años de vida que recientemente cumple, la compañía GAME se posiciona en un lugar de privilegio para entender las claves que nos traen al momento actual del sector. Para profundizar en ello nada mejor que poder charlar con Pablo Crespo, socio fundador y actual Director General de GAME España. Dentro de sus oficinas centrales en Madrid, New Súper Juegos tuvo el placer de entrevistar a este personaje clave en el desarrollo de la distribución del videojuego en España, para conocer a fondo la historia de la compañía, su opinión acerca del sector y el momento actual del medio. Y de paso, para saber algo más acerca de la persona detrás del éxito del mayor retailer especialista de nuestro país.

Vender un videojuego

Hoy GAME es la mayor cadena de tiendas de videojuegos del país, aunque esto empezó llamándose de otra manera...

Pablo Crespo. El origen de GAME está en la empresa One Way Software, la cual creamos entre varios amigos en 1986. Yo compatibilizaba mi tiempo en la universidad con este proyecto que veía más como un hobby que como un trabajo de verdad. Lo pusimos en marcha para ver hasta dónde lo podíamos llevar. Queríamos vender videojuegos antiguos o que tenían precio rebajado porque ya no eran novedades para venderlos lo más barato posible. Era la época de la gran bajada de precios de ERBE, la de las 875 pesetas por cassette. La demanda era tan alta que vendía cualquier juego, fuera nuevo o no, y el tema del precio era muy importante.

Y entonces es cuando abrís la famosa tienda de la calle Montera en Madrid, la primera de la cadena...

PC. A todos nos tocaba trabajar en ella. Hacíamos de todo, la verdad. Era una tienda en una segunda planta, algo no muy recomendable para un negocio como el nuestro, pero era lo que nos podíamos permitir. No había muchas tiendas de videojuegos en Madrid pero es cierto que ya existían algunas que estaban mejor situadas que la nuestra. Vendíamos juegos de Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64 y MSX, los ordenadores de la época. También vendíamos juegos de Atari ST y de Amiga, y llegamos a vender algo de PC también.

¿De dónde sacasteis el nombre de One Way Software?

PC. Yo creo que lo elegimos porque no teníamos otro nombre mejor (risas). La otra opción era Ghostbusters Software, que a mí me horrorizaba. Estábamos hablando del asunto sentados en un pub de Madrid y teníamos enfrente un cuadro



Pablo Crespo

Director General de Game

con la típica foto de New York nevado y la flecha con la señal de One Way, y entonces lo propuse. Conseguimos que el dueño del pub nos regalara aquel cartel tiempo después. Está en casa de uno de los socios de la empresa.

¿Qué empresas eran vuestros proveedores en aquel entonces?

PC. Todas las de la época: Proein, DRO, ERBE, Compulogical, Zafiro, Serma… ya no existe ninguna. Al cabo de un tiempo empezamos a importar juegos de EE.UU., sobre todo de PC y de Amiga, a través de la empresa American Software. Vendíamos títulos que el resto de tiendas no tenían y eso hizo que empezáramos a ser conocidos entre los compradores.

Una de las claves de vuestro éxito fue la venta por correo, ¿verdad?

PC. Totalmente. La clave del éxito inicial no fue tanto la tienda física sino de la venta a través del correo. Era el año 1986 y decidimos poner anuncios en las revistas de la época. Eran anuncios tipo listado, una idea que trajimos directamente de Inglaterra y que queríamos aplicar aquí. Eran anuncios con una larga lista de títulos y sus precios, y un faldón que se podía recortar y enviar por correo, aunque también podías llamar por teléfono y hacer tu encargo.

El negocio ya estaba lanzado y la cosa parecía ir bien, ¿no?

PC. No te creas. El negocio no iba mal pero no daba para grandes alegrías y además requería mucho esfuerzo y tiempo. Los primeros años nos sirvieron para mantenernos a flote pero poco más. Tanto fue así que dos de los socios decidieron irse de la empresa, vender su parte, y se fueron a trabajar como programadores de videojuegos. Consiguieron lo que ellos llamaban un trabajo de verdad, con una nómina de verdad, y no les faltaba razón. Al poco tiempo me quedé solo porque el último socio que quedaba decidió establecerse por su cuenta y montar otra tienda de venta de videojuegos…

¿Se convirtió en competencia?

PC. Teníamos enfoques diferentes para el negocio así que decidió montar una tienda en otra zona de Madrid, mejor ubicada que la que ya teníamos en Montera. No recuerdo como se llamaba su tienda, pero la verdad es que no duró mucho.

Entonces es cuando cambiáis de nombre y pasáis a llamaros Mail Soft.

PC. Conseguí que otra persona entrara a ayudarme, un nuevo socio con el que desarrollar a fondo el servicio de venta por correo. Las ventas nos permitieron abrir una segunda tienda en Madrid, en la calle Santa María de la Cabeza. Allí ampliamos nuestro departamento de atención telefónica porque no dábamos abasto. En unos meses pasamos de tener una única persona atendiendo el teléfono a tener varias. Luego él decidió establecerse por su cuenta y montó la empresa Telejuegos, que también fue muy famosa en los siguientes años. La tienda de Santa María de la Cabeza nos llevó a separarnos. Él quería centrarse solo en venta por correo, y yo quería compatibilizar las dos, el correo y la venta en tienda.

¿Qué era lo que más se vendía en España por aquel entonces?

PC. Los primeros años fueron de Amiga; en esa época llegábamos a vender 1.000 Amigas a la semana, por correo y en tienda. Encontrar un ordenador Atari ST o Amiga era difícil, no se vendía en todos los sitios, así que la demanda era alta. Ahí es donde yo diría que empezamos a ganar dinero de verdad como negocio. Se vendían también las primeras consolas que nosotros comercializamos, Nintendo NES y Master System, aunque los ordenadores seguían teniendo mucho tirón. Algo más tarde montamos un servicio técnico en la tienda, algo que la gente valoró bastante bien, y también nos dedicamos a fabricar tarjetas de memoria para Amiga. Hacíamos cosas que no todo el mundo sabe que hacíamos.

¿Es a partir de ahí cuando empieza vuestra expansión a nivel nacional, verdad?

PC. Nuestra expansión fue a base de franquicias, ya que no teníamos dinero suficiente para abrir tiendas propias. Conocíamos el mercado, teníamos un know-how importante, una buena estrategia de marketing y pensamos que todo aquello podría interesar a gente que quisiera invertir en una tienda de videojuegos. Pasamos a llamarnos Centro Mail. La primera franquicia se abrió en Zaragoza, y la siguiente en Barcelona, y así hasta las 70 que llegamos a tener. Aquí el mercado ya se centraba en consolas y el PC. También era el momento de las portátiles, con la aparición de Lynx o Game Boy.

Y seguisteis siendo fabricantes de hardware, porque por aquel entonces llegasteis a vender vuestros propios ordenadores.

PC. Ya no hacíamos tarjetas de memoria de Amiga porque era más competitivo traerlas de fuera, pero seguíamos teniendo ganas de hacer cosas por nuestra cuenta. Creamos una línea de montaje de ordenadores clónicos, nuestra marca era TecnoWay. Teníamos también servicio técnico, como ves no nos gustaba estar quietos.

¿Y las salas de juego Confederación? ¿Son de aquella época?

PC. Sí, las creamos en aquellos años. Eran salas de juego espectaculares en cuanto a decoración y tecnología. Llegamos a tener unas 30 salas en España. De alguna forma fuimos pioneros en lo que ahora llamamos e-sports.

¿Cuándo se produce la entrada de GAME y el cambio de nombre en la red de tiendas?

PC. Estábamos valorando la entrada en un grupo internacional importante para poder optar a una financiación que hasta la fecha no habíamos tenido. Nuestra idea era seguir creciendo, abrir muchas más tiendas en España, y esa era la única forma de poder hacerlo. También veíamos un riesgo muy concreto si no lo hacíamos, ya que podíamos quedarnos fuera del negocio si otra compañía llegaba y lo hacía antes que nosotros. GAME era un grupo que nos permitía poner en marcha esa estrategia.

Durante un tiempo la marca Centro Mail y GAME convivieron juntas. ¿A qué se debió eso?

PC. Con la entrada de GAME se decidió comprar las tiendas franquiciadas de Centro Mail que había por España. Se hace esa apuesta para evitar una posible fricción entre empresas, ya que en ciudades donde solo había una tienda Centro Mail la idea de GAME era abrir una segunda tienda, que sería propia, y eso haría que entraran en competencia en algunos casos. Se recuperaron muchas franquicias en el inicio pero otras no, que siguieron funcionando manteniendo la marca Centro Mail. El que quiso seguir siguió, y nosotros le apoyamos en todo, tanto que los dueños y trabajadores de muchas de aquellas franquicias hoy son trabajadores de GAME en diferentes puestos, de estructura o dirección.

¿Son los mejores años para la industria y para vuestra empresa?

PC. Sin duda. En 2001 se vendían 900.000 consolas al año en toda España, y en 2009 pasamos a vender 3 millones. En 2001 el mercado de España era de 200 millones de euros en venta de hardware y 157 en venta de software, un mercado de 357 millones de euros en total; en 2009 ya era de 1.000 millones de euros, el crecimiento era brutal.

Por hacer la comparación, ¿qué cifras son las que tenemos en 2015?

PC. El mercado actual está en una clara bajada, es un mercado de 1.300.000 máquinas al año, que son niveles del año 2002. El crecimiento de estos últimos años ha venido de la mano de Nintendo, que con Nintendo Wii y Nintendo DS consiguieron que las cifras llegaran a los 3 millones de consolas por año. De esos tres millones, dos eran solo suyos.

¿Y qué hacíais vosotros en aquellos años de crecimiento tan exponencial?

PC. Nos centramos en la apertura de tiendas. Abríamos una por semana, una locura. Llegamos a las 280 tiendas en España y nos fue muy bien, aprovechamos el crecimiento de la industria. En 2006 también abrimos tiendas en Portugal, otro hito para nosotros.

Pero en 2012 GAME Group quiebra. ¿Cómo os afecta eso a vosotros?

PC. Aunque parezca mentira lo cierto es que nosotros estábamos tranquilos. GAME España era una empresa rentable, teníamos unos ratios de rentabilidad en línea con el sector retail, así que sabíamos que no iba a afectarnos lo que estaba pasando en otros países, y así fue. GAME salió de Australia, Francia, Irlanda, Suecia, Chequia… desapareció de prácticamente todos los países en los que estaba hasta hacía unos años, quedando solo España, Inglaterra y Portugal, aunque esta última se vendió posteriormente.

¿Y cuál es la situación actual de GAME España?

PC. Desde que el fondo de inversión OpCapita compró GAME organizamos una reestructuración que nos llevó a tener que poner en marcha pequeños cambios orgánicos derivados del menor tamaño del mercado, algo que diría que fue más natural que derivado de los problemas de GAME en otros países. Inglaterra tuvo que cerrar el 50% de sus tiendas pero en España cerramos un número mínimo.



> ///Nuestra expansión fue a base de franquicias, ya que no teníamos dinero suficiente para abrir tiendas propias///

¿Esa reestructuración responde más a la realidad del mercado que a la situación del grupo empresarial?

PC. Te daré un dato: desde 2009 el mercado de la venta de videojuegos ha caído a la mitad, mientras que nosotros solo hemos caído un 17%, lo que nos ha permitido estar aquí con prácticamente el mismo número de tiendas. El año pasado nos fusionamos de nuevo con la parte inglesa y hemos salido a bolsa hace nueve meses. Ahora cualquiera puede ser dueño de GAME, solo tiene que comprar las acciones que quiera.

Ahora mismo sois los únicos especialistas en el mercado de videojuegos. ¿Eso os da ventaja?

PC. No creo que la tengamos la verdad. El nivel de competencia que hay en España en la venta de videojuegos es muy alto. Tú vas a un centro comercial en España y puedes comprar un videojuego en, al menos, cuatro o cinco tiendas: hipermercados, grandes almacenes, tiendas de electrónica… En Inglaterra lo puedes encontrar en una tienda o dos, no más. En España hay más gente vendiendo videojuegos que en otros países, por eso siempre digo que este es un mercado muy duro. Si tenemos cuota de mercado es porque damos cosas que otros no dan y conectamos con nuestros clientes de una manera que a la gente le gusta.

¿La llegada de Internet y la venta online ha hecho que vuestro negocio se resienta?

PC. Para nosotros no, date cuenta que venimos de eso. Antes de que existiera Internet nosotros ya cogíamos pedidos por teléfono o los recibíamos a través de carta. No existía la inmediatez de ahora, pero era básicamente lo mismo.

Una industria complicada

¿Cómo está el mercado español en comparación con el de otros países de Europa?

PC. Somos el quinto mercado de Europa y séptimo del mundo, así que somos un mercado a tener en cuenta. En Europa el más importante es el inglés, con 2.700 millones de dólares de gasto. España está en unos 850 millones de dólares al año. Alemania, Francia e Italia nos superan, en ese orden. Históricamente España siempre ha estado por delante de Italia, pero en los últimos dos años nos han adelantado.

¿Cómo se calculan estas cifras?

PC. Hay compañías que hacen estudios de mercado, algunos tenderos enviamos nuestros datos de ventas y sobre esto se hace una extrapolación. El inglés es el que más se gasta per cápita en videojuegos, unos 42 dólares al año; en España unos 18. Se da el caso que en Italia se gastan menos, unos 15 dólares al año en videojuegos, menos que nosotros, pero como la población de su país es mayor nos superan en este ranking.

¿Estas cifras distinguen entre hardware y software?

PC. Sí. El español está casi en línea con otros países en hardware, pero no en software. Los países que nos superan lo hacen porque cada usuario se gasta más en juegos a lo largo de la vida de la máquina. Dicho de otro modo, aquí todo el mundo tiene la máquina, pero luego no compramos demasiados videojuegos para ella, lo contrario que pasa en otros países.

¿El mercado español es ya un mercado solo de consolas?

PC. Ha habido una evolución que nos ha llevado a que un cliente ya no tenga solo un sistema, sino que tiene varios. Hay más opciones que hace diez años.

¿Qué opinas de las asociaciones de videojuegos? ¿Ayudan a que el mercado avance?

PC. Creo que toda industria debe tener una asociación para intentar proteger sus intereses y para ello debe promover acciones que hagan que



avance. Nosotros lo valoramos así, por eso pertenecemos a AEVI, porque creemos que hacen muy buen trabajo en ese sentido.

¿Qué destacarías de la acción de AEVI? ¿En que ha ayudado en estos años?

PC. No hablo solo de las ferias que dan a conocer la industria, hablo de otra serie de acciones que han ayudado a mejorar el conocimiento de la gente sobre videojuegos. Se ha hecho un muy buen trabajo a la hora de desmitificar cierta mala imagen de los videojuegos. El código PEGI ha ayudado bastante, es algo que ha permitido que los usuarios entiendan nuestra industria y lo que supone este entretenimiento.

Sois el único retailer que está dentro de AEVI. ¿Por qué? ¿A los demás no les interesa todo esto?

PC. No lo sé, habría que preguntarles a ellos. Nosotros estamos porque somos parte de la industria y queremos ayudar a que crezca y funcione mejor. Otros quizá no le dan importancia que nosotros sí le damos porque venden otras muchas cosas aparte de videojuegos. Nosotros le damos toda la importancia al videojuego porque es prácticamente lo único que vendemos, así que lo tenemos que cuidar.

Hablemos de la piratería. ¿Cómo afecta en realidad a vuestro negocio?

PC. La piratería siempre ha estado ahí, siempre hemos convivido con ella. Yo creo que a día de hoy hay poca piratería, pero por una cuestión tecnológica, porque es difícil copiar un videojuego actual. También incide menos porque a día de hoy hay un millón de juegos gratis que te permiten hacer lo que siempre se ha dicho que permite la piratería, jugar sin gastarte un euro. Pero sí, es un problema que tenemos a nivel sector. ¿Si no existiera la piratería las empresas como la nuestra habrían crecido más, habrían creado más empleo en España? No lo sé, supongo que sí.

¿Y toda la problemática del PAL UK, todos esos juegos que se importan desde las Islas del Canal?

PC. Pues mira, eso lo veo como un fraude a la hacienda pública más que otra cosa. Nosotros como empresa pagamos nuestros impuestos en España y sin embargo competimos con otras compañías que no pagan un duro. Compites con una nave en mitad del campo que hace envíos y que no paga impuestos en España. No soy abogado, ni fiscalista, pero no me hace falta serlo para saber que eso habría que revisarlo. Todo esto ha ido perdiendo fuelle en los últimos años propiciado por el tipo de cambio euro-libra.

Para GAME la venta de videojuegos de segunda mano es una actividad muy importante, ¿verdad?

PC. Sí, es algo que hacemos porque el cliente lo reclama. Para nosotros la venta de segunda mano es parte del servicio global que ofrecemos en nuestras tiendas. Esto es muy bueno para el cliente, ya que tiene varias opciones a la hora de comprar, pero también es muy bueno para la industria.

Cualquiera podría pensar que la venta de segunda mano impide que se vendan nuevos juegos y que por tanto el mercado crezca. ¿Es así?

PC. No, no es así. Los mercados más grandes son los que tienen comercios especialistas, y ese hecho implica, en la mayoría de casos, que exista mercado de segunda mano. Los países donde hay especialistas y venta de segunda mano suelen ser los países en los que más gasto hay en videojuegos. Un mercado sin especialistas es un mercado más pequeño, eso es seguro. La segunda mano proporciona un interés constante en el videojuego, porque el que se acaba un juego y no puede comprarse otro de seguido lo mismo cambia de hobby o se dedica a otra cosa; sin embargo, el hecho de que la gente pueda conseguir otro juego de manera fácil, ya sea nuevo o de segunda mano hace que el comprador mantenga su interés en el medio.

> ///Los mercados más grandes son los que tienen comercios especialistas, y ese hecho implica que exista venta de segunda mano///

¿Entonces esa creencia de que el mercado de segunda mano va contra los intereses de las empresas que crean los videojuegos es algo infundado?

PC. No sé quién cree eso, la verdad. Si alguien lo dice será porque no sabe cómo funciona esta industria. La segunda mano es una opción, el que quiere un juego nuevo lo compra y ya está. Imagínate una industria como la del automóvil o la de la vivienda sin mercado de segunda mano…

También teneis vuestra propia plataforma de distribución digital. ¿Esto también ayuda a que el mercado crezca?

PC. Sí, claro que ayuda en su crecimiento. A nosotros nos gusta lo digital, por eso tenemos nuestra propia plataforma de descarga de juegos para PC y dentro de poco lanzaremos una app para móviles llamada GAME Wallet con la que se podrá cargar saldo en el teléfono móvil y así después poder comprar producto digital. Hacemos muchas cosas en digital porque para muchos consumidores es interesante. Aun así nuestro objetivo es que la tienda dé valor añadido a la compra, de producto en digital o en formato físico.

No parece que sea el mismo que el de las compañías, que prefieren vender con cuantos menos intermediarios mejor…

PC. Las desarrolladoras que basan su estrategia únicamente en lo digital pierden visibilidad para su producto. Depender de una sola plataforma de venta siempre es peor que depender de varias.

Déjame que te pregunte por algunas de las críticas que habéis recibido como empresa en los últimos años. Una de las principales quejas es que vendéis muy caro. ¿Es cierto?

PC. El usuario va a encontrar muchísimas más ofertas en GAME que en cualquier otro comercio por el hecho de ser especialistas. Si tenemos en cuenta la segunda mano somos mucho más baratos. También hay que tener en cuenta que vendemos ediciones exclusivas o contenido adicional que le dan mucho valor al juego y que no se pueden comprar en otros comercios.

También habéis recibido muchas críticas por vender juegos nuevos pero desprecintados.

PC. Hace años vendíamos muchos más juegos desprecintados que ahora, así que creo que te refieres a una vieja crítica que sigue vigente pero con un menor grado de aplicación. Más del 90% de los juegos que vendemos actualmente en tienda están precintados ya que fuimos sensibles a esas críticas y actuamos en consecuencia. A mí me gusta meterme en foros y webs y saber qué piensa la gente de nosotros, y esta era una de las cosas que más comentaban.

¿Y qué habéis cambiado para que esto ahora no ocurra?

PC. Ahora hacemos carátulas ficticias de los juegos. Esto se hace para evitar los robos en las tiendas. Las cajas que se exponen están vacías y el juego original precintado está guardado en el almacén. Los juegos que podemos vender desprecintados en algún caso son juegos de los que se distribuyen muy pocas unidades; la tienda lo recibe, lo desprecinta y expone su caja vacía, guardando el disco y el manual.

¿Y por qué no se hace carátula ficticia en ese caso?

PC. Porque hacerlas tiene un coste, es bastante caro, la verdad. No queda más remedio que hacerlo así. A veces también pasa que un triple A llega a la tienda y por lo que sea no han recibido aún las carátulas ficticias y no queda más remedio que abrir algunas copias y exponer sus cajas vacías de manera temporal. Son cosas del negocio pero como digo, con muy poca incidencia en estos momentos. Ahora bien, creo que esto me lo preguntas por otra cosa, y es por si en nuestras tiendas vendemos producto usado como nuevo. Te puedo decir que eso es imposible, son stocks separados que no se

pueden mezclar. En resumen, informáticamente no podemos vender un juego usado como si fuera nuevo.

Háblanos del GAMEFEST, la feria que organizasteis durante un par de años en Madrid. ¿Conseguisteis los resultados que esperabais?

PC. No había un objetivo económico que alcanzar, sino hacer algo que no se hacía en España, dar a conocer la industria de una forma diferente a como se hacía en ese momento. Se hizo una política de libros abiertos con las compañías que participaron en el evento para que todos supieran y comprobaran que el objetivo no era ganar dinero, sino que se hablara de juegos durante una semana. La industria del cine tiene muchos festivales a lo largo del año, así que los videojuegos debían tener al menos uno.

PC. ¿Por qué lo dejasteis de hacer?

Por la quiebra de GAME Group. A mí me alegra que Madrid Games Week recogiera nuestro testigo y que se siga haciendo la feria todos los años. Nosotros participamos y colaboramos como partner actualmente y esperamos que siga así durante muchos años.

Director general y jugador

¿Para trabajar en esto te tienen que gustar los videojuegos?

PC. Yo siempre he jugado, me encantan los videojuegos, pero no sabría decirte. Creo que es recomendable, la verdad.

¿Qué maquinas tienes en casa?

PC. Lo cierto es que tengo la suerte de tener muchas. Es una de las ventajas de mi trabajo.

¿Con cuales te quedarías personalmente?

PC. Creo que cada cosa tiene su tiempo. Si tengo que elegir te diría que tengo un grato recuerdo de *Space Invaders* porque la primera vez que lo jugué en un salón recreativo estuve toda la noche con su sonido en la cabeza. También le tengo mucho cariño al Amiga porque cuando lo veías por primera vez te quedabas impresionado, o con las primeras portátiles, sobre todo con Lynx, que era a color. Recuerdo jugar muchas horas con ella en casa, teniéndola enchufada a la corriente, claro (risas).

¿Las máquinas actuales te siguen sorprendiendo como lo hacían las de antaño?

PC. Yo creo que eres más capaz de sorprenderte cuando eres más joven. Las nuevas funcionalidades de Xbox One o de PlayStation 4 me sorprenden, pero tengo la sensación de que no lo hacen como me sorprendían aquellas máquinas de hace 20 años. No sé si será porque llevo mucho tiempo ya en la industria o porque soy más viejo. Bueno, las dos cosas tienen relación… (risas)

¿A qué tipo de juegos te gusta jugar?

PC. Si me tengo que mojar por un género sería el de la estrategia.

¿Y algún título en concreto?

PC. *Starcraft* y *Civilization* son mis favoritos.

Perteneces a AUMAP, la asociación de usuarios de máquinas arcade y pinball.

PC. Sí, tengo máquinas antiguas, pinballs y recreativas, que como otros miembros de AUMAP guardamos en la nave de la asociación para poder disfrutarlas entre todos. Tenemos arcades originales de juegos clásicos como *Space Invaders*, *Asteroids* o *Pac-Man*… En total tendremos unas ciento cincuenta máquinas allí metidas.

En GAME siempre habéis apoyado al videojuego español con fuerza. ¿Esto es algo empresarial o algo más personal?

PC. Es una cuestión personal y también de compañía, ya que somos una empresa española que quiere proteger el mercado español. Cuando una empresa hace algo en España tiene en primer lugar mi admiración, y después mi total apoyo.

¿Juegas a videojuegos en familia, con tus hijos?



> ///Una industria que valora su pasado es una industria con futuro. Si tu pasado no vale nada quizá tu futuro tampoco valga mucho///

PC. Lo cierto es que ya juegan solos. Mi hija juega de vez en cuando a *Los Sims* y mi hijo juega con todo lo que pilla.

¿Prefieres comprar o descargar los videojuegos que compras?

PC. Yo prefiero comprar el juego porque así el juego es mío y porque mientras tenga esa copia y la máquina lo voy a poder hacer funcionar. Los que aun conservan cartuchos de Mega Drive cogen uno de ellos, lo meten en la consola y aquello funciona. Los que pagaron por jugar a un juego en Facebook cuyo servidor haya cerrado ya no tienen nada a lo que jugar, y dentro de unos años ni recordarán como era jugar a aquello.

Aparte de jugar, ¿qué más cosas haces? ¿Qué otros hobbys tienes?

PC. No tengo tanto tiempo libre, la verdad. Me gustan mucho los cómics, lo que pasa es que los que me gustan no son precisamente los de ahora. Me gusta Richard Corben, Moebius, Vicente Segrelles… También leo libros de ciencia ficción.

¿Qué te parece el fenómeno del retro-coleccionismo?

PC. A mí me parece perfecto. Una industria que valora su pasado es una industria que tendrá futuro. Si tu pasado no vale nada quizá tu futuro tampoco valga mucho… Las consolas y máquinas actuales no son capaces de transmitir la experiencia original de jugar con el juego tal y como lo recuerdas. No es lo mismo jugar a *Emerald Mines* de Amiga en un ordenador original con un joystick Konix que en un teléfono móvil, eso lo sabe cualquiera.

¿Cuándo dejó el videojuego de ser un juguete y se convirtió en el entretenimiento generalista que es ahora?

PC. Yo creo que el videojuego no ha cambiado, lo que ha cambiado ha sido la percepción de la gente, y eso es genial. Esto no solo afecta al videojuego sino a otros tantos entretenimientos, como por ejemplo el Scalextric: alguno dirá que es un juguete y otro dirá que es un hobby. A mí nunca me ha importado que al videojuego se le catalogara como juguete; la cuestión era saber si se hacía con aprecio o con desprecio, ahí radicaba la diferencia.

¿La tienda de Santa María de la Cabeza en Madrid, la más antigua de las que tenéis actualmente, sería tu tienda favorita?

PC. Esa tienda siempre me trae recuerdos de nuestros inicios como empresa, algo que me gusta recordar. Yo fui dependiente allí, tendero como digo siempre, y me gusta ver que 30 años después seguimos haciendo lo mismo: vendiendo videojuegos.

Hacéis lo mismo pero no vendéis lo mismo.

PC. La industria del videojuego ha sido y es un entorno muy dinámico, solo tienes que ver qué empresas existían cuando empezamos nosotros y cuales hay ahora: muchas ya no están pero hay otras que las sustituyen. Cuando el mercado del videojuego se hace pequeño, como está ocurriendo ahora, lo que hay que hacer es diversificar, vender muchas más cosas de las que vendías antes. En los últimos años de bonanza en el sector nos centramos solo en vender videojuegos, pero ahora necesitamos hacer nuevas cosas. Acabamos de empezar con la venta de cómics y parece que a los consumidores les ha gustado la idea. Estamos vendiendo telefonía de segunda mano, tablets, merchandising y también juegos de mesa. Además de todo esto vamos a montar también un servicio técnico para reparar consolas y teléfonos. Lo próximo que haremos será ofrecer a los clientes un servicio de suscripción a revistas, ya que como cada vez cierran más quioscos de prensa es muy difícil encontrar ciertas publicaciones de tecnología o videojuegos.

Esta última idea nos encanta. ¡Esperamos que vendáis muchas New Súper Juegos!

PC. ¡Seguro que sí, venderemos todas las que podamos!

Compañía: **Capcom**

Desarrollador: **Capcom**

Plataformas: **PSone, Saturn, GameCube, Wii, Nintendo DS, PC, PS3, PS4...**

Versión analizada: **PSone**

Género: **Survival Horror**

Año: **1996**

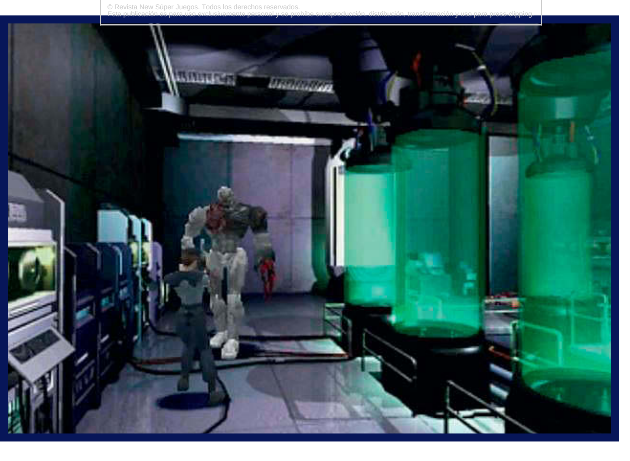
Resident Evil

R.Dreamer

Siempre había soñado con un juego que me hiciera disfrutar con uno de mis géneros favoritos, el terror. Resident Evil fue el primero en conseguirlo.

En 1996 un hasta entonces desconocido Shinji Mikami nos sorprendió no solo con un juego magistral, también se atrevió a bautizar un género que vivió su época dorada en PSone y PS2. Después ha habido fogonazos que nos han ayudado a soportar mejor las noches de insomnio, pero sin el esplendor que tuvo en sus comienzos. Como *Super Mario Bros.* en las plataformas, *Virtua Fighter* en la lucha 3D o *Doom* en los shooters en primera persona, *Resident Evil* sentó las bases de su género, escribió las reglas para que el resto siguieran su estela.

Ahora que han pasado casi 20 años desde su lanzamiento, me es imposible hacer un análisis atemporal y objetivo de la obra maestra de Shinji Mikami. Mi memoria me transporta al año en que Nintendo anunció oficialmente que dejaba de fabricar la consola NES. Es curioso, porque un juego de su catálogo, que solo vio la luz en Japón, fue una de las fuentes de inspiración para *Resident Evil*. Era un RPG de terror llamado *Sweet Home* que también tenía como escenario una mansión, puzles y hasta incluso la secuencia de apertura de puertas que serían un sello distintivo

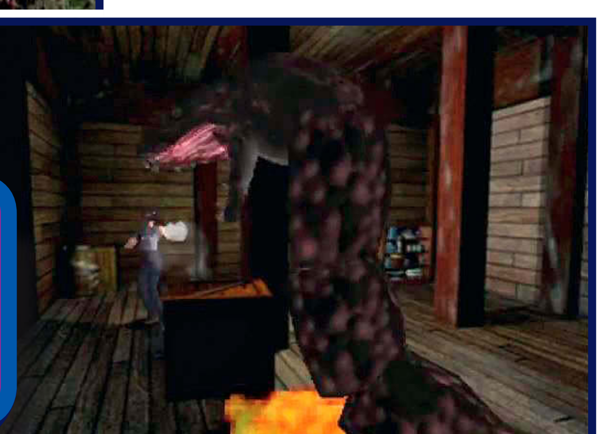


[←] El laboratorio secreto de Umbrella oculta el arma biológica definitiva, el Tyrant, un implacable enemigo que Jill y Chris tendrán que destruir.









DOS CAMINOS PARA VIVIR LA AVENTURA, OCHO FINALES DIFERENTES...
En Resident Evil podías elegir entre dos protagonistas del grupo S.T.A.R.S. Por un lado Jill Valentine, que ofrecía un camino más fácil, comenzando con una pistola y una ganzúa. Por el otro, el aguerrido Chris Redfield, con una misión que entrañaba un mayor nivel de dificultad, sin las ventajas de Jill y con menos espacios en el inventario. Aparte de este incentivo para volver a jugar la aventura, el juego cuenta con 4 finales diferentes para cada protagonista, dependiendo de las acciones que hayas realizado durante tu partida.

de la saga *Resident Evil*. Pero su creador tampoco ha ocultado nunca que una de sus principales influencias fueron las películas de George. A. Romero. Con semejantes antecedentes y la información que Capcom iba soltando con cuentagotas, la expectación era incontrolable. Para colmo, el juego salía cinco meses antes en Japón, así que sin pensarlo mucho no nos quedó más remedio que comprarlo de importación.

El shock fue brutal, gráficamente, lo que hoy nos parecen amasijos de píxeles deambulando por preciosistas fondos pre-renderizados, en aquel momento mostraban todo el potencial de las consolas de 32 bits. Pero lo que realmente consiguió meternos en la piel de los dos protagonistas, Jill y Chris, fue la banda sonora. Técnicamente, dio vida a aquella mansión perdida en Raccoon Forest. Fue imposible no pegar un brinco cuando los cerberus saltaban al pasillo rompiendo los cristales de la ventana, o acongojarse cuando se oía gemir a un zombi en las cercanías. Quizá musicalmente, a pesar de cumplir a la perfección creando atmósfera y recalcando los momentos de más tensión, nunca llegó a seducirme tanto como *Silent Hill*, pero en mi memoria quedó grabada la melodía de las salas para grabar partida, indicando un remanso de paz entre tanto zombi y criaturas de pesadilla. Y es que a la hora de jugar, Shinji Mikami supo meternos el miedo en el cuerpo, la angustia era una constante que se veía recalcada por la limitación de espacios en el inventario, de los tampones para grabar, munición también escasa y, para colmo, una galería de monstruos que terminaban de rematar la faena. Zombis, hunters, ofidios o cuervos a los que había que sumar enemigos más temibles aún, como la serpiente gigante, una araña descomunal o el mismísimo Tyrant, el arma biológica definitiva creada por la siniestra corporación Umbrella.

Sin duda, *Resident Evil* continúa siendo uno de mis juegos favoritos. Su combinación de puzles y acción con la tensión narrativa condensaron todo lo que hasta ese momento había soñado, pero nunca había podido sentir en un videojuego. Gracias Mikami-san.

///Lo que realmente consiguió meternos en la piel de los dos protagonistas fue la banda sonora///

90 
Gráficos
Personajes en 3D, escenarios detallados que marcaron una época en PlayStation aunque fueran pre-renderizados en 2D.

88 
Audio
Una banda sonora atmosférica realza los momentos clave. Los efectos de sonido marcaron la diferencia.

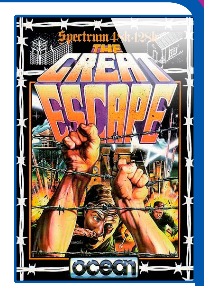
81
Duración
Unas 6 horas por cada personaje más 8 finales diferentes que suponen un buen argumento para volver a jugarlo más de una vez.

82 
Jugabilidad
Disparar sin moverse es un reto, aunque la combinación de puzles, final bosses y diferentes criaturas, motiva a jugar.

88 Total
La experiencia global De Resident Evil dejará satisfecho a cualquier amante del género, a pesar de encontrar algún que otro inconveniente.

✔ El apartado gráfico.
✔ Los efectos de sonido aportaron una nueva dimensión.

✘ Disparar como si estuvieras bailando un chotis.
✘ Las cámaras fijas te dejan vendido en más de una ocasión.



Compañía:
Ocean Software

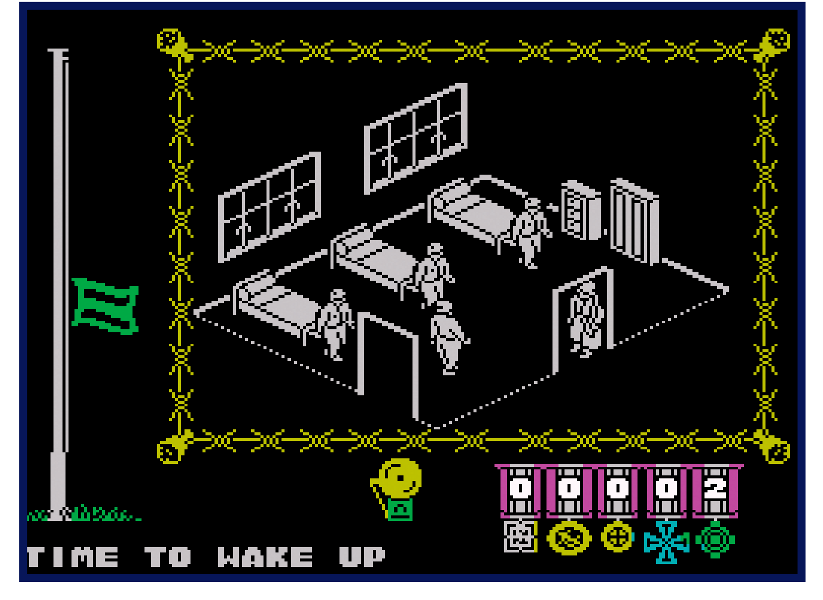
Desarrollador:
Denton Designs (John Heap)

Plataformas:
ZX Spectrum 48k, Amstrad CPC, Commodore 64, PC

Versión analizada:
ZX Spectrum 48k

Género: **Aventura**

Año: **1986**







The Great Escape

Una historia heroica se convirtió en un maravilloso juego que marcó la vida de muchos jugadores a mediados de los 80. La mía, muy especialmente.


J.C. Mayerick

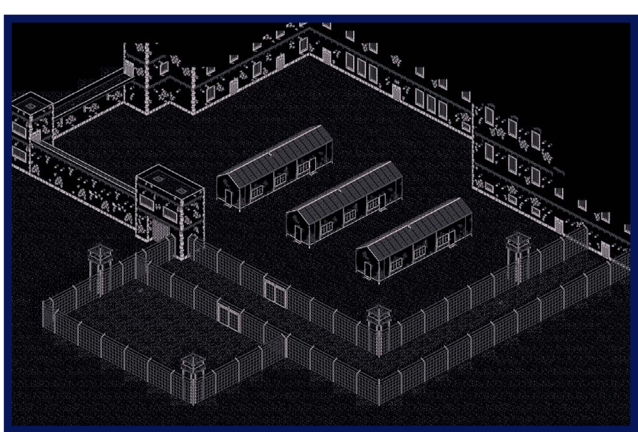
Retomar un porrón de años después la sección Retroviews es, como podéis imaginar, algo muy especial mí. Para una ocasión así, tenía claro que el juego que inaugurase esta nueva etapa debía ser un icono de su época y, a su vez, pecando de egoísta, un pedazo importante de mi vida. Y es que durante muchos años, cada ordenador que pasaba por mis manos compartía algo en común con el anterior: una carpeta llamada "Proyecto TGE" en la que iba guardando cada pedacito de información que iba consiguiendo sobre el juego. Un divertido hobby cuya única finalidad consistía en entender cómo se había programado el juego, para qué servía cada función, dónde se almacenaba cada sprite, cómo se dibujaba cada habitación o el mapa exterior de la prisión. Un proyecto que se quedó a medias, pero que dió como fruto en 2006 el primer mapa "real" de *The Great Escape*, generado a partir de los datos del juego (podéis verlo en esta página) y un curioso visor de habitaciones, programado en C#, cuyo código os dejo en esta url para quien quiera echarle un vistazo: http://tge.myrck.website. Por cierto, alguién en 2015 completó el trabajo que yo no pude hacer, gracias a la herramienta SkoolKit, y el resultado lo podéis ver en esta url: http://dpt.github.io/The-Great-Escape. No dejéis de verlo. Os aseguro que muy interesante.

The Great Escape está basado en la película del mismo nombre, protagonizada por Steve McQueen en 1963, y que en España conocemos como *La Gran Evasión*. La película, además, versiona el libro del novelista y ex-piloto de la RAF, Paul Brickhill, que en 1950 plasmó en papel el intento de evasión llevado a cabo en el campo de prisioneros Stalag Luft III, durante la Segunda Guerra Mundial. Reconocemos todo estó en el menú de controles del juego, antes de empezar la partida, donde una voluntariosa pero estridente versión del tema principal de la película, compuesto por Elmer Bernstein, se abre paso a través del Beeper del Spectrum. Es el momento previo a vernos tumbados en nuestra cama dispuestos a iniciar nuestra primera jornada en el campo de prisioneros.

¿Y qué tenemos que hacer? Pues lo primero y principal, seguir las rutinas que la dirección de la prisión nos marca. La campana en el HUD se activa cada vez que da comienzo una actividad obligatoria, como levantarse, pasar lista, desayunar, hacer ejercicio o volver al barracón para dormir. Si no cumplimos con las distintas llamadas, los funcionarios reportarán nuestra falta y la alarma se activará, al tiempo que la bandera que aparece a la izquierda de la pantalla, nuestra moral, desciende rápidamente. Para recuperarla es conveniente realizar acciones que nos acerquen un poquito más a la libertad, pues de lo contrario nuestro personaje caerá en depresión y perderemos el control sobre él.

Hay varias formas de escapar de la prisión, unas más rápidas que otras, pero en todas ellas tendremos que hacer uso de los objetos que encontraremos por todo el recinto: llaves maestras, ganzúas, papeles, brújula, veneno para perros... Muchos de esos objetos llegan en forma de envíos humanitarios de la Cruz Roja, que pueden ser recogidos, con cuidado de no ser descubiertos, en una de las habitaciones que dan al patio de la prisión. Además, con el tiempo descubriremos dos túneles dentro

[↓] El mapa de The Great Escape tal y como se generaba en el juego a partir de los datos almacenados en la RAM. Parece que alguien se dejó sin terminar la prisión, ¿verdad?



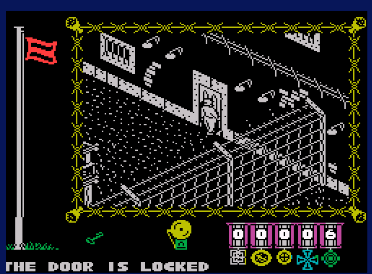






[↑] Cuando llega la noche, las luces se apagan y el campo se sume en la oscuridad. Los focos de la prisión comienzan a hacer su trabajo. Huye de ellos si no quieres ser descubierto.

[↓] La versión de Commodore 64 tenía los mismos gráficos monocromos, un HUD mucho más pobre y era muuuy lento.

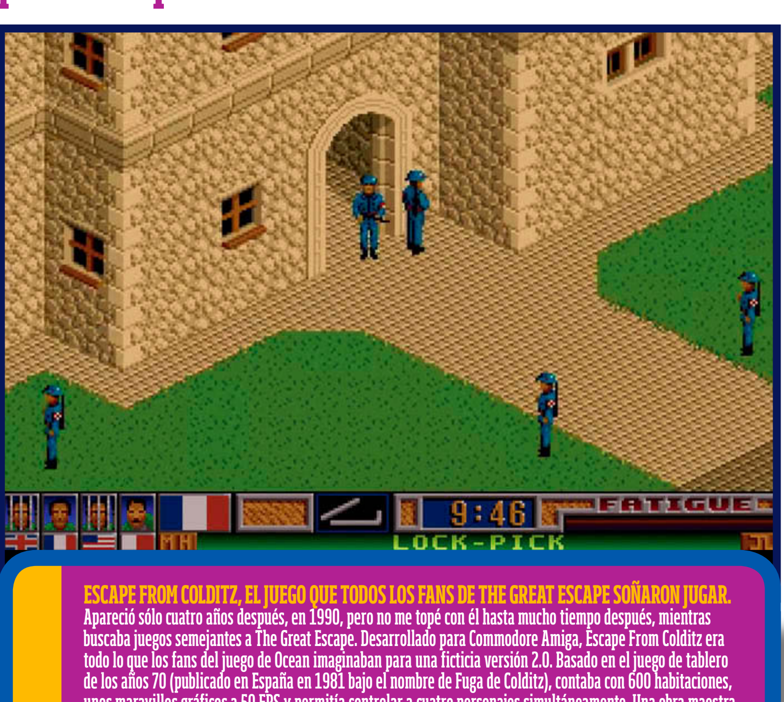


del recinto, que además de servirnos en la huida, nos permitirán ocultar los objetos que vayamos encontrando. De ponernos las cosas difíciles se encargarán los guardas y el alcaide del campo, que no dudarán en mandarnos a aislamiento si nos pillan haciendo algo indebido o incumpliendo con las actividades obligatorias, con la consiguiente confiscación de los objetos que llevemos encima y, lo que es aún peor, perdida de moral.

Técnicamente, *The Great Escape* utilizaba una técnica conocida entonces como Filmation II, con gráficos en 3D isométricos y scroll multidireccional, algo que ya se había visto en otros juegos de Ultimate como *Nightshade* o *Gunfright*, pero nunca con ese nivel de detalle gráfico. La suavidad de su scroll se logró a la par, gracias a la habilidad de sus programadores y al reducido tamaño de la pantalla de juego, aunque eso nunca supuso un inconveniente para disfrutar de él. Las versiones para Amstrad CPC y Commodore 64, curiosamente, eran casi idénticas a nivel gráfico, aunque no lograron la rapidez y suavidad del scroll de la versión de Spectrum. De hecho, fue un logro técnico que ningún otro juego logró superar, ni siquiera su hermano mayor, *Where Time Stood Still*, mucho más grande y complejo, pero gráficamente inferior.

///The Great Escape fue un logro técnico que ningún otro juego pudo superar///

MORALE 77 · SCORE 00005



ESCAPE FROM COLDITZ, EL JUEGO QUE TODOS LOS FANS DE THE GREAT ESCAPE SOÑARON JUGAR. Apareció sólo cuatro años después, en 1990, pero no me topé con él hasta mucho tiempo después, mientras buscaba juegos semejantes a The Great Escape. Desarrollado para Commodore Amiga, Escape From Colditz era todo lo que los fans del juego de Ocean imaginaban para una ficticia versión 2.0. Basado en el juego de tablero de los años 70 (publicado en España en 1981 bajo el nombre de Fuga de Colditz), contaba con 600 habitaciones, unos maravillosos gráficos a 50 FPS y permitía controlar a cuatro personajes simultáneamente. Una obra maestra.

96 Gráficos
No os lo parecerá, pero el mapa exterior de la prisión, con su suave scroll y el efecto del foco durante la noche, fueron un logro difícilmente imaginable.

64 Audio
Apenas el tintinar de la campana de actividades y un voluntarioso intento de hacer sonar en el menú el tema original de Elmer Bernstein.

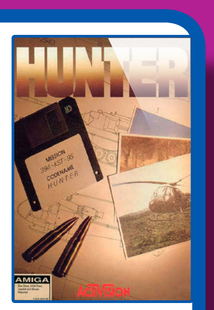
81 Duración
Media hora conociendo los pasos que hay que dar. Varias horas siguiendo las rutinas de la prisión y averiguando la utilidad de cada objeto.

98 Jugabilidad
Inmersivo como pocos, se dejaba jugar con facilidad. El ciclo día/noche y la existencia de rutinas diarias, claves de su éxito. Era pura diversión.

92 Total
Fue original en su concepto e inmaculado en la ejecución. Nos cautivó en su día y aún hoy nos sigue asombrando que alguien pudiese imaginar y ejecutar un juego así en 1986.

✔ El mapa exterior de la prisión, un prodigio técnico.
✔ La magnífica ambientación.
✔ La IA de los personajes.
✔ El suave scroll.

✘ La pantalla de juego, algo pequeña por limitación técnica.
✘ Las habitaciones interiores no mantenían el nivel gráfico.
✘ Los efectos de sonido.



Compañía: **Activision Inc.**

Desarrollador: **Paul Holmes**

Plataformas: **Amiga, Atari ST**

Versión analizada: **Amiga**

Género: **Aventura, Acción**

Año: **1991**







Hunter

Acompañadnos a recorrer un mundo tridimensional lleno de peligros, vehículos y fauna salvaje. Conoceréis Hunter para Amiga y Atari ST, el primer sandbox en 3D de la historia.

Raúl "The Punisher"

A veces los desarrolladores de los juegos, lejos de desanimarse cuando un proyecto es cancelado, aprovechan el paso del tiempo para mejorar y madurar mucho más el concepto original, para crear algo mucho más grande. Esto es exactamente lo que le ocurrió a Paul Holmes, quien convirtió su shooter tridimensional *Siege On London*, en *Hunter*, un lanzamiento que pasaría a los anales de la historia del videojuego como el primer sandbox en 3D jamás programado.

La idea de Paul era simple, quería hacer un juego con muchas armas, vehículos y en 3D, al estilo de los famosos *Mercenary* de Novagen.

Ni corto ni perezoso, el programador, montó una pequeña demo conceptual y la llevó al ejecutivo de Activision Colin Fiudge, que quedó encantado con la idea, y lo contrató de inmediato, con la condición de que el juego tenía que estar terminado en tan solo seis meses.

Paul, lejos de sentirse acongojado con la propuesta, se lió la manta a la cabeza, y en el tiempo estipulado, pudo completar el ambicioso proyecto.

Comparativamente, un juego del tamaño de *Hunter*, hoy en día, tendría empleadas a decenas de personas, y contaría con un presupuesto más que razonable, en este caso, Paul y el músico "residente" de Activision, en aquel entonces, Martin Walker, fueron los dos únicos integrantes del equipo.

Bajo la simple premisa de un juego de acción por misiones, se escondía algo mucho más revolucionario de lo que a su autor le podía parecer. Ya que en *Hunter*, además de poder pasear libremente por un mapa totalmente 3D bastante extenso (digamos una hora a pie), podíamos manipular 15 vehículos distintos, disfrazarnos, hablar con algunos personajes, usar armamento variado o movernos por mar, tierra y aire. Estábamos ante un claro antepasado de *Grand Theft Auto* o de las primeras entregas tridimensionales de la saga *Metal Gear Solid*, y sólo era 1990.

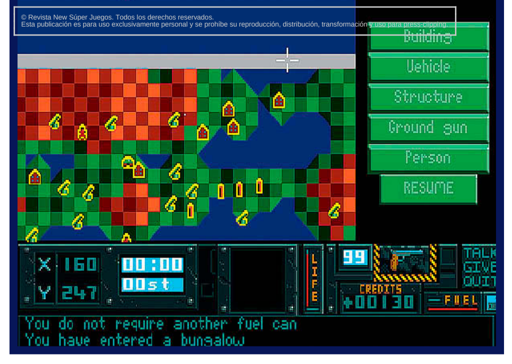
El motor era increíblemente bueno, y



[→] El mundo de Hunter no está solamente repleto de enemigos y objetivos militares. En el Archipiélago encontraremos una fauna variada.

[→] En el modo Action, algunos vehículos están ocupados y habrá que ingeniárselas para hacer salir a los ocupantes.





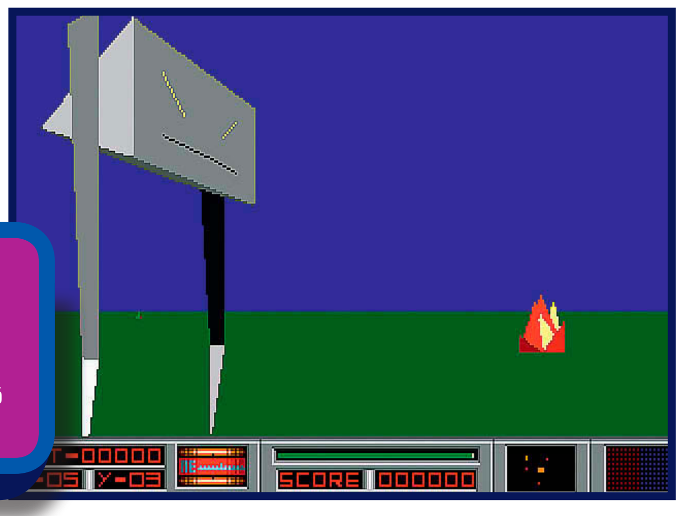
[↑] Si estamos hartos de caminar, siempre podemos usar el satélite para localizar dónde se encuentran los vehículos más cercanos.

[↓] Aunque no posea armas, el Hovercraft es el mejor vehículo para llegar rapido a los objetivos, pero también es uno de los más vulnerables.





[↑] Visualmente idéntica, la versión de Atari ST de Hunter, solamente se diferencia de su hermana mayor por los efectos de sonido, mezcla de sampleados y sonidos generados por el chip del ordenador.



SIEGE ON LONDON, EL INICIO...

El autor, Paul Holmes, quería recrear la atmósfera de La Guerra de los Mundos de H.G. Wells, en un espectacular shooter 3D ambientado en escenarios reales. Para ello, eligió la ciudad de Londres como fondo de su historia, y empezó a trabajar en el proyecto, que iba a ser lanzado por Actual Screenshots, compañía especializada en 16 bits propiedad de la compañía CRL. Al quebrar CRL, el proyecto quedó cancelado, pero Paul Holmes aprovechó el motor para algo más ambicioso, una aventura llamada Hunter.

muy suave, usando cálculos matemáticos tridimensionales que estrujaban algunas de las características de los chips del Amiga (lo que aún daba más mérito a la casi idéntica versión de Atari ST).

Para que todo esto se representara con una velocidad razonable en un Amiga sin ampliaciones, se simplificaron todos los modelos de los objetos, de manera que fueran reconocibles, pero sin mostrar ningún lujo de detalles. Podrían haber sido mucho más realistas, pero a costa de la velocidad del juego.

A pesar de esto, podemos disfrutar de una variedad increíble de objetos, edificaciones, enemigos e incluso animales, que forman parte de este país imaginario llamado "El Archipiélago", un conjunto de islas, invadidas por una fuerza extranjera, que nuestro equipo de Hunters, una fuerza especial de élite, quiere reconquistar realizando una serie de misiones de infiltración, cuyo último objetivo es la aniquilación del General al mando de las numerosas tropas enemigas.

Esta aventura nos presenta tres modos de juego bien diferenciados. En el primero, llamado Hunter, debemos realizar la misión de acabar con el general y volver con su cabeza -literalmente- antes del límite de tiempo estipulado.

///Si un misil antiaéreo acaba con nuestro helicóptero, podemos salvar la vida usando un paracaídas///

En este modo, empezamos sin ninguna pista de dónde se encuentra nuestro objetivo principal, y nos será de gran utilidad hablar con todos los personajes que encontremos a lo largo y ancho del Archipiélago, los cuales nos proporcionarán valiosa información sobre cómo llegar al General. Además, cada vez que encontremos algo de utilidad en nuestra andadura, lo podemos anotar en el diario de mapas que llevamos encima, la localización y coordenadas; algo imprescindible, si, por ejemplo, nos quedamos sin transporte y necesitamos ese tanque que vimos en algún lugar y que no podemos recordar dónde se hallaba exactamente.

En el segundo modo de juego, llamado Mission, tal y como el nombre nos indica, deberemos ir realizando una serie de misiones consecutivas y regresar al cuartel después de cumplir cada una.

El tercer y último modo de juego, llamado Action, está formado por una gran misión con un elevado número de objetivos. Lo verdaderamente hardcore de este modo de juego, es que casi todos los vehículos están ocupados por enemigos, por lo que tendremos que usar nuestras malas artes, para lograr que salgan de ellos y robarlos, o de lo contrario destruirlos, algo que no es nada fácil, ya que hasta las ambulancias de la Cruz Roja, intentarán hacernos añicos.

90 Gráficos
Teniendo en cuenta el año en el que se realizó, el mundo en el que transcurre el juego está plagado de buenos y suaves gráficos.

70 Audio
La calidad de los efectos de sonido es muy variable. Hay hasta F/X para las gaviotas, pero luego los vehículos suenan casi igual.

90 Duración
El modo principal del juego, si vamos al grano no es muy largo, pero disfrutar de todos y cada uno de los detalles y secretos, puede llevarnos días.

93 Jugabilidad
Al margen de algún bug extraño, echarse unas partidas a Hunter es un auténtico gustazo, que nos hará volver una y otra vez al juego.

89 Total
Una auténtica obra maestra, que sin saberlo, redefinió el futuro de los videojuegos en 3D, y que todavía sigue divirtiendo como el primer día que salió de su caja.

✔ En Hunter explota todo, hasta los pájaros.
✔ Horas de diversión y sorpresas, repletas de acción a tope.

✘ Al usar gráficos vectoriales, no ha envejecido tan bien como uno realizado en "Pixel Art".
✘ Algunos bugs en la colisión hacen que las cosas se destruyan solas.

Estado del proyecto CANCELADO

Tecno Police

Ricardo Cancho

Si algo caracterizó a la llamada "Edad de Oro de los videojuegos de ocho bits" de mediados de los años ochenta, fue la prolífica producción de títulos que en poco tiempo inundó de casetes las estanterías de los quinceañeros. Muchos se convirtieron en clásicos recordados con el paso de los años, y hoy son objeto de nostalgia para aquellos que rondan o superan los cuarenta añazos.

Pero no todo fueron laureles y reconocimiento. Tanto profesionales como entusiastas de todo el país se embarcaron en ocasiones en proyectos que, por diversos motivos, no tuvieron la oportunidad de completarse o de salir al mercado. Desde esta sección brindamos la oportunidad de sacar a la luz pública trabajos de la época que quedaron inacabados, a veces con un considerable número de horas de esfuerzo acumulado frente a las pantallas, y que desgraciadamente fueron a parar al fondo de cajones y armarios sin que nunca más se supiera de ellos.

¿No sentís curiosidad por saber qué fue de aquellos proyectos? ¿Los había prometedores o sólo habrían servido para engrosar el catálogo "de relleno" de las distribuidoras? ¿Por qué no llegaron a buen puerto? En New Súper Juegos, sabemos que todo videojuego tiene detrás una historia; los proyectos cancelados también, y en cierto modo, trágica. Hoy inauguramos esta sección con un título que se estuvo cocinando en la malograda compañía Animagic, el proyecto personal de los cofundadores de Topo Soft Javier Cano y Emilio Martínez, de la mano de otro de sus integrantes, el grafista Ricardo Cancho.

››› Pantalla del comienzo de partida del proyecto cancelado Tecno Police (versión de Amstrad CPC).



››› Personal de Animagic en 1989. Javier Cano está tras el cartel con el logo, Emilio Martínez (con 28 años) es el primero por la derecha y Ricardo Cancho (a los 20 años) el primero por la izquierda.

El estudio Animagic

En 1987 entró con fuerza un nuevo actor en el panorama del videojuego español: Topo Soft, un sello auspiciado por la entonces poderosa distribuidora Erbe Software e invento de su emblemático líder Paco Pastor. Al frente del estudio se encontraba Javier Cano, quien algo antes había coordinado y combinado esfuerzos con un reducido equipo de tres personas (contándole a él) para sacar adelante un título piloto decente, *Las Tres Luces De Glaurung*, aún bajo la bandera Erbe. La apuesta resultó un éxito superando las expectativas, lo que llevó a la fundación definitiva de Topo Soft en el seno de la casa matriz. Javier fue nombrado director de esta división de producción de videojuegos, y se encargó de la selección de los primeros títulos de la compañía (*Spirits*, *Survivor*, *Stardust*, etc.) entre jovencísimos freelances, con un notable éxito de ventas en algunos casos como el *Desperado*. El tinglado se profesionalizó por completo, y Javier reclutó a un puñado de chavales, entre los que yo me contaba, dispuestos a dar el salto a la industria con medios (y sueldos) envidiables para la época.

Javier vio así materializado el fruto del esfuerzo de varios años de privaciones en pos de ese sueño, pero la gloria le duró poco. A comienzos de 1988 la dirección de Erbe le destituyó para poner al frente de Topo a Gabriel Nieto, quien desde entonces fue la cara visible de la marca. Javier no pudo evitar tomarse la jugada como un golpe bajo, pero reaccionó. Aún relegado a un segundo plano en el seno de Topo, lideró grupos de freelances que sacaron al mercado títulos bombazo tales como *Silent Shadow* y, especialmente, *Emilio Butragueño Fútbol*. Este último venía firmado por un desconocido grupo que se hacía llamar Animagic. Resultó que dicho grupo estaba orquestado en la sombra por el propio Javier Cano y nutrido nada menos que de algunos de los más brillantes miembros de la misma Topo, que hicieron el trabajo bajo cuerda. En otoño de 1988 Erbe, inconsciente de la carambola de Javier, le despidió pese al éxito de ventas de los títulos producidos por él. Pero Javier no solo se marchó contento (y bien indemnizado) para llevar a cabo su propio proyecto Animagic, sino que en pocos meses arrastró hacia allí a tres colegas más de Topo, incluyendo a su camarada de siempre Emilio Martínez.

En un principio, Animagic se definió a sí misma como una empresa de servicios en la industria del videojuego, y consiguió contratos para realizar, sobre todo, conversiones a máquinas de ocho bits de videojuegos británicos. Sin embargo su andadura comenzó algo torcida a pesar del brillante estreno con el *Emilio Butragueño Fútbol*. Por falta inicial de personal confiaron en un grupo inexperto que les chafó uno de sus mejores contratos, la conversión del *Double Dragon II* para Amstrad CPC. Lograron salir adelante gracias a la captación de personal profesional, sobre todo antiguos miembros de Topo (yo mismo entre ellos), y aunque el nivel técnico se elevó, los títulos que convierten (*Xenon*, *Soldier Of Light*) no son de tanto renombre como el citado *DD2*. Pese a todo, estos y otros trabajos (como *Aaargh!*, *Barbarian*, *Obliterator*, etc., que a veces subcontratan a terceros) permitieron mantener a flote al estudio.

///Animagic se definió a sí misma, como una empresa de servicios en la industria del videojuego///

Se plantearon algunos cambios de orientación como empresa de servicios tecnológicos, y combinaron su actividad en el campo de las conversiones de videojuegos con su participación en proyectos de electrónica industrial. Pero esta nueva aventura no logró sacar provecho económico de lo que resultó un éxito en el plano técnico. Visto que lo que mejor se les daba seguía siendo el videojuego, decidieron lanzar títulos propios, todavía con la dominada pero ya algo obsoleta tecnología de los ocho bits. Rescataron algunos proyectos aparcados de freelances que habían sido presentados tiempo atrás a Topo Soft cuando Javier Cano aún estaba al frente (*Bronx*, *Cyberbig*) y consiguieron el contrato para la creación de la segunda parte de *Mortadelo y Filemón*, todos los cuales realizaron colaboradores externos. Los resultados fueron un tanto desiguales, en parte por lo inconsistente de esta producción y en parte porque ya había empezado el declive del mercado de los videojuegos de ocho bits en casete.

Mientras tanto, Animagic se había embarcado en una segunda aventura al margen del videojuego, la creación de un programa de agenda para PC. Era poco más que un listín telefónico, hecho en BASIC y para modo texto (aún no había un estándar de vídeo común para los PC compatibles con MS-DOS), pero trataron de colocarlo en la campaña navideña de 1989-90 como un producto de alta tecnología destinado a ejecutivos: un disquete de 3'5 pulgadas en estuche de lujo y a un precio desorbitado, para hacerlo pasar por elitista.

Proyecto Tecno Police

Por entonces, en el equipo de desarrollo estábamos algo desocupados. Yo, "Kantxo", había preparado meses atrás en casa unos gráficos de fondos y de sprites en mi Commodore Amiga, la mejor máquina de 16 bits, para un



>>> Las credenciales de Ricardo en Animagic.

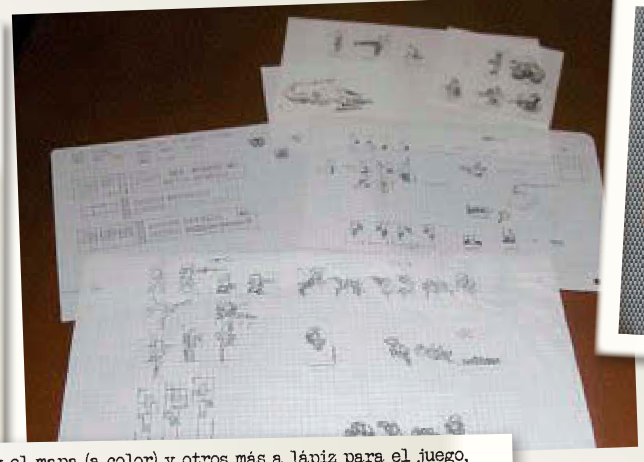


>>> Ricardo exhibe carpetas de Topo Soft y Animagic que conserva, esta última la que contiene los bocetos del inacabado Tecno Police; la de Topo Soft, desgraciadamente, está vacía. :(


>>> Emilio Martínez "picando código" en su puesto en las oficinas de Animagic en 1989 (colección privada de Ricardo Cancho).

Estado del proyecto CANCELADO Tecno Police





››› Bocetos de la protagonista y el mapa (a color) y otros más a lápiz para el juego, originales de Ricardo Cancho.



››› Tanqueta enemiga del primer nivel, versión Amstrad CPC. Seguro que esta no pasaba la ITV...

videojuego de acción con protagonista femenina. Se los presenté al resto como idea para un nuevo juego y gustó, de tal modo que Javier dio luz verde al proyecto, esta vez de producción interna por completo.

El nombre de dicho proyecto era *Tecno Police* y, en resumen, pretendía ser un arcade de vista lateral, con la protagonista en plan superagente especial experta en lucha y armas, con la misión de salvar al mundo de una catástrofe nuclear que pretendía provocar una organización maligna, de las del estilo de las pelis de James Bond. El ambiente sería urbano futurista marginal: barrios bajos en la superficie, una línea de metro abandonada que da paso a una base secreta del gobierno, bajo la cual estarían las instalaciones clandestinas del enemigo dispuesto para el sabotaje, que era lo que había que alcanzar y destruir, claro. Y esto se planteó así varios años antes de que otra aventurera digital parecida viera la luz, la archiconocida Lara Croft.

Volví a formar tándem creativo con el programador Emilio Martínez, que como dúo en Topo Soft ya habíamos realizado dos títulos de cierto interés (*Titanic* y *Wells & Fargo*) y éramos un equipo muy compenetrado. Completé un primer guión del juego, hice bocetos en papel de los personajes y del mapa, y se acordó que se haría primero para las máquinas de ocho bits (ZX Spectrum, Amstrad CPC y MSX), pero con posibilidad de llevarlo también a las de 16 bits (Atari ST, Amiga y PC-EGA) si la cosa prosperaba.

Emilio y yo nos pusimos manos a la obra, y en apenas un par de semanas ya se podía ver el mapa completo de la primera fase y a la protagonista correteando por él, en la versión para Amstrad CPC. Yo preparaba a la vez los gráficos de la versión para ZX Spectrum, y llegué a terminar los fondos de la segunda fase del juego, de las tres que constaría, en ambas versiones. Pero no pudimos pasar de ahí

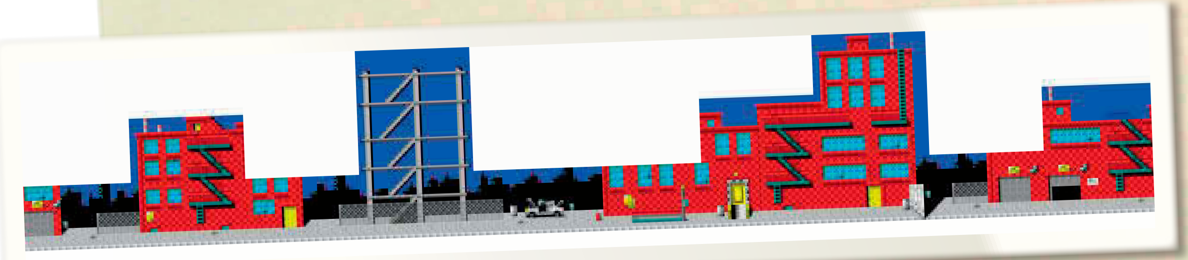
> ///Pretendía ser un arcade de vista lateral, con la protagonista en plan súper-agente especial///

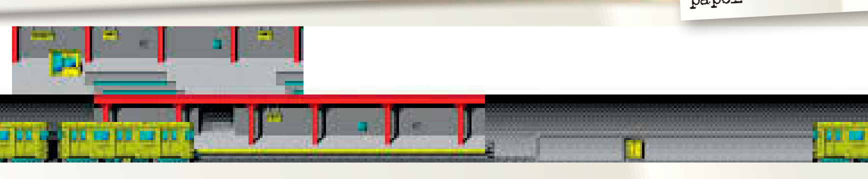
Estado: CANCELADO

La campaña navideña de las agendas en disquete había sido un desastre mayor que la más pesimista de las previsiones de sus promotores: apenas unas unidades vendidas de una tirada que rondaba el millar. De esa forma tan patética se quemó el último cartucho en que Javier y sus socios habían puesto sus esperanzas de obtener la liquidez que la empresa requería con urgencia. Sin la posibilidad de pagar ni un mes más de gastos (oficina, sueldos, etc.), se nos comunicó la situación y se nos dio una única y última consigna: recogerlo todo y para casa.

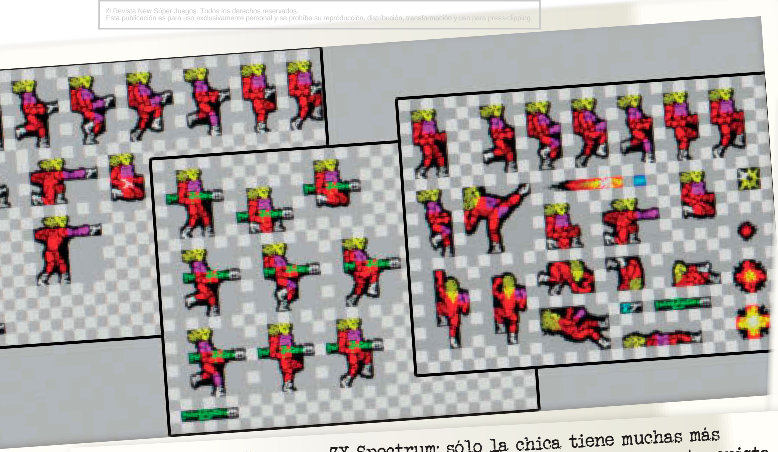
Casi todo soporte físico de la nueva producción quedó atrás. De lo que había, yo retuve en mi poder la carpeta con los bocetos y los disquetes de copia de seguridad de todos los gráficos que había hecho para este juego. Del programa inacabado, no tengo constancia que haya sido conservado.

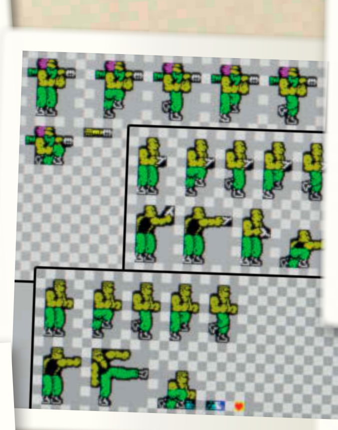
Ese material estuvo olvidado en mi propiedad entre 1990 y 2013. Ese otoño lo encontré fortuitamente entre mis pertenencias, como suele ocurrir, al hacer limpieza en el contenido de viejas cajas arrinconadas en un trastero. Se lo hice saber a Juan Carlos Caballero (Adonías), que andaba preparando esos días una nueva edición de RetroMadrid en la Madrid Games Week 2013. Coincidió que unas semanas antes había fallecido Javier Cano, así que se procuró que aquella RM contuviera un homenaje a su figura. Entre otras participaciones en que intervine, yo puse a disposición de la feria el material inédito del último proyecto inacabado de Animagic, este *Tecno Police* recién redescubierto. Aparte de exponer el material gráfico en papel, Juan Carlos, junto a Jaime González, propiciaron además la recuperación de los archivos contenidos en los disquetes que yo conservaba, y del que se han extraído las imágenes que acompañan al artículo.



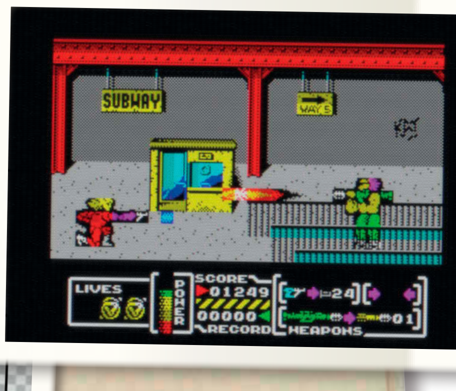


››› Mapas de las dos primeras fases montados con los gráficos rescatados. Nótese la fidelidad con el boceto original del mapa completo en papel.





›› Sprites multicolor para ZX Spectrum: sólo la chica tiene muchas más posturas que todos los enemigos "de a pie" juntos. Compárese la protagonista con los bocetos originales en papel.



El argumento original

En un oscuro futuro cercano, una malvada organización llamada K.A.ØS trata de hacerse con el control de un centro secreto de mando de misiles norteamericano, con intención de chantajear al mundo entero amenazando con destruir las principales ciudades.

Una agente especial de un cuerpo de élite conocido como los "Tecno-Police", de amplia cabellera rubia y ajustado mono rojo llamada Doris Trenton, ha descubierto el diabólico plan, pero es tenida por conspiranoica por sus superiores, que hacen caso omiso de sus advertencias. Decidida a acabar con la amenaza, emprende una arriesgada misión en solitario, carente de cualquier tipo de apoyo logístico, y se dirige sin dudarlo a la mismísima base de operaciones que K.A.ØS ha construido bajo tierra, justo por debajo del control de mando de misiles. En dos palabras, es una misión suicida.

Fase 1: la protagonista se interna en un peligroso y decadente suburbio de una gran ciudad anónima de Norteamérica, donde tendrá que hacerse con armas y objetos sin los cuales le será imposible seguir adelante.

Estos barrios están infestados de brutales agentes de K.A.ØS de puños del tamaño de sandías y provistos de mortíferas armas y vehículos. El objetivo es entrar por una boca de metro de una línea abandonada. Para empezar, sólo cuenta con su habilidad en la lucha cuerpo a cuerpo y su proverbial agilidad: correr, saltar, agacharse, tumbarse, dar puñetazos y patadas, subir escaleras, saltar vallas y barandillas o trepar por escalas serán algunas de sus capacidades. En ocasiones podrá hacerse con algún arma, como una pistola o un bazooka, para despejar el camino pero estará obligada a recorrer toda la zona de cabo a rabo para hacerse con todo lo necesario antes de seguir.

Fase 2: la lucha prosigue dentro de una estación de metro abandonada y por las vías, donde aún hay destartalados restos de convoys, a cuyos techos se verá empujada a subir en ocasiones. En los túneles deberá localizar la entrada a la base militar secreta, cuyo acceso tiene que forzar mediante explosivos, pues es una visitante inesperada y no autorizada.

> ///En Tecno Police lo que primaría, ante todo, sería la acción. Nada de resolver puzles///

Fase 3: una vez en la base militar tiene que lograr alcanzar el punto por el que los miembros de K.A.ØS pretenden introducirse al asalto. En efecto, estos maleantes han excavado una galería desde su guarida subterránea próxima, y apenas una puerta les separa ya de su codiciado objetivo: la gran sala de control de misiles intercontinentales. Doris, una intrusa, se verá perseguida por soldados en la base militar, y hostigada también por los secuaces de K.A.ØS en cuanto logre entrar en su escondite. Si lo logra, colocará potentes explosivos y saldrá a toda prisa mientras dura la cuenta atrás, lo que no será un paseo agradable pues de nuevo deberá abrirse paso entre criminales y soldados. La única forma de escapar de ambos bandos es alcanzar un hangar al otro extremo y tomar los mandos de un cazabombardero con el que saldrá literalmente volando de allí.

Detalles del desarrollo

Las ideas que teníamos para el juego eran, como veis, bastante ambiciosas para la época, y requerían tres cargas de cinta, una por fase, más una carga adicional para la secuencia final.

Una característica de la versión de ZX Spectrum era que iba a ser multicolor, tanto en los fondos como, cosa poco frecuente, en los personajes. Estos tenían un grueso contorno negro para disimular las mezclas de los atributos tan características de la máquina de Sinclair, y aunque terminados, jamás llegaron a verse en movimiento.

Al contrario, para Amstrad CPC sí pudo comprobarse la gran fluidez con que estaba animada la protagonista. No en vano, era la que más pasos de animación tenía. En compensación, el juego carecía de scroll (desplazamiento del fondo); el mapa, bidimensional, estaba constituido por pantallas estáticas por las cuales se pasaba sucesivamente. Esto además agilizaba mucho la acción. Pero no se trataba sólo de llegar del punto A al punto B, sino que el mapa se podía recorrer libremente, y de hecho sería obligatorio hacerlo para conseguir todo lo necesario para desbloquear el paso a cada fase siguiente. Por supuesto, todas las andanzas de la heroína estarían constantemente acompañadas por una cohorte de enemigos dispuestos a frustrar su empeño: lo que primaría ante todo era la acción. Nada de resolver puzles, sólo imaginarse la mejor manera de deshacerse de los enemigos más perniciosos, como por ejemplo los que conducirían tanquetas de gran capacidad de fuego.

Epílogo

Esta es la joyita que en su día no se pudo disfrutar como sus autores hubiesen deseado. La precaria situación económica por la que atravesó Animagic y que desembocó en su repentina quiebra cuando el proyecto apenas fue abordado, impidió entonces que pudiera materializarse. Con los medios actuales, el testigo podría ser recogido por los grupos de desarrollo retro, por qué no. ¿Alguno se anima?



›› Reencuentro del equipo de desarrollo de Topo/Animagic, Emilio (dcha.) y Ricardo (izq.), en la RetroMadrid celebrada en la Madrid Games Week de 2013.



El tiempo pasa, solo hay que ver nuestr as caras un poco más abajo, pero los recuerdos permanecen para siempre. Durante muchos años compartimos una pasión en Súper Juegos y otras revistas, por eso creemos que es momento de contaros nuestros secretos mejor guardados…





Javier Iturrioz "Chip & Ce"

Al margen de las recreativas a las que podíamos jugar en los "billares" (después llamados salones recreativos), mis primeros contactos llegaron con Atari 2600. Me pasé tres años ahorrando hasta que logre reunir el dinero suficiente para comprarlo. De aquellos tiempos recuerdo con nostalgia el *Basketball* con los apasionantes uno contra uno a dos canastas.

Dentro del fútbol la perspectiva aérea de *Sensible Soccer* supuso un punto de inflexión en este tipo de simuladores. Sin embargo, la llegada de *International Superstar Socce*r se convirtió en la referencia para los que buscábamos jugabilidad y realismo. La evolución de la saga hacia *Pro Evolution Soccer*, constituyó el salto definitivo en los juegos de fútbol. Quien no se acuerda de Ivarov o de Castelo con los que pasamos horas y horas en las categorías inferiores de la Liga Máster. No me quiero olvidar de los juegos de baloncesto en los que sin duda la saga *NBA2K*, desde su aparición para Dreamcast, logró reproducir todo el realismo de la NBA sobre las canchas. Después de muchos años de espera, desde 2014 disfruto de la misma calidad con equipos europeos, cumpliéndose así uno de mis sueños.



@jlsanzf

José Luis Sanz "J.L. Skywalker"

Pues mi primer contacto con un videojuego fue en la Sierra de Madrid, en el Puerto de Navacerrada, en uno de los muchos restaurantes que todavía hay y que tenían una coin-op del *Pong*. Creo que fue en la Venta Arias (XD). Recuerdo perfectamente el mueble, de colores naranjas o amarillos y cómo me intentaba asomar para ver aquello que me pareció increíble, mientras jugaban otros chicos mayores con él: dos palitos blancos con una pelota cuadrada y ya sabéis el resto.

Ese es el recuerdo más vívido que tengo, el que creo que es más antiguo y que debió ser a finales de los 70 ya que al poco tiempo tuve la suerte de que me trajeran de Canarias una consola Conic con un clon del *Pong*.

Pues aquí lo tengo claro. Más que un juego me marcó una compañía: Ultimate Play The Game. Me marcó *Knight Lore* muchísimo, e incluso *Gunfright* y *Nightshade* con sus distintos Filmation, o *Pentagram* y *Alien 8*. Pero también la parte de Commodore 64: los *Entombed*, *The Staff Of Karnath* o *Blackwyche*, que eran unas auténticas maravillas con aquella suavidad de sus "sprites" que ya quisieran para sí las PS4 y Xbox One que no alcanzarán los 60 fps jamás.



@AuMpF

José Luis del Carpio "The Scope"

Sin contar los típicos *Pong* y clónicos que incluían diferentes variantes (baloncesto, hockey, tenis, etc…), mi primer contacto con una consola "de verdad" fue en 1980 con la Atari 2600 de mi vecino, que estaba más tiempo en mi casa que en la suya. Entre todos los juegos que tenía, que no eran pocos, recuerdo con especial cariño *Space Invaders*, *Asteroids*, *Combat*, *Superman* (aquellos largos minutos buscando la cabina) y hasta *ET* (una castaña con una carátula maravillosa). No me pude hacer con la consola hasta años más tarde, cuando se la cambié al hermano de una exnovia por una NeoGeo Pocket (la primera en blanco y negro).

Tengo clarísimo que me marcó mucho más una consola (Super Nintendo) que un juego. Pero voy a elegir unos cuantos… *Space Invaders* de Atari 2600; *Galaxian*, *Pengo*, *Moon Cresta*, *Scramble* de recreativa; *Megaman* de Game Boy; *Super Mario Bros. 3* de NES; *F-Zero*, *Zelda III*, *Castlevania*, *Street Fighter II*, *Super Mario World*, *Super Tennis*, *Super Mario Kart*, *Donkey Kong Country*, *Super Metroid*, *Secret Of Mana*, *ISS Soccer* de SNES; *Crazy Taxi* y *Daytona USA* de Dreamcast… Iba a seguir por consola pero creo que ya iba siendo más mayor y me marcaron menos. Eso sí, injusto no mencionar a la saga *Resident Evil*, a algún *Devil May Cry* a los *Abe* de Oddworld… No sé… Juego me resulta complicado porque sé que me dejo muchos, pero si vais a mi entierro, quitad las coronas de flores y poned en su lugar una Super Nintendo.







Bruno Sol "Nemesis"

Mi bautismo tuvo lugar en casa de un vecino, que tenía la Philips Videopac G7000. Mis padres no querían comprar ninguna consola, porque decían que dañaban el tubo de imagen de la tele. Como si algo pudiera dañar a la robusta Telefunken PALCOLOR. Así que básicamente me convertí en el típico gorrón que iba a jugar a casa de los vecinos. Eso sí, llegué a tener varias maquinitas LCD, entre ellas el *Puckman* de Gakken y la G&W de *Donkey Kong Jr.* Salvo alguna visita furtiva al bar de abajo para jugar a *Pac-Man*, *Galaga* y *Phoenix*, no tuve demasiado contacto con el mundillo hasta que descubrí la recreativa de *Ghosts'N Goblins*. Aquello cambió mi vida para siempre.

Como he dicho, *Ghosts'N Goblins* fue el detonante de esta afición que tantas alegrías (y ruina económica) me ha proporcionado. Con el paso de los años muchos juegos me dejaron huella, tanto en los recreativos como en ordenadores y consolas. Pero si alguien es el responsable de que hoy en día no sea ingeniero en la NASA (o baladista en un crucero para jubilados), ese es Sir Arthur.

¿Cuál fue tu primer contacto con un videojuego?

¿Qué videojuego o videojuegos te influyeron más o marcaron tu existencia?









Antonio Greppi

No sé si se le podría llamar videojuego. Como a finales de los 70 apareció por casa de mis abuelos un "cacharro" que se conectaba a la tele en blanco y negro. Tenía una pistola que podías transformar en rifle con la que disparabas a la pantalla en seis juegos diferentes. Más simple no podía ser, pero me tiré horas y horas practicando con aquel engendro demoniaco durante mi más tierna infancia.

Como jugador "adicto", todos los videojuegos me han marcado, pero recuerdo con especial cariño la época en que me dedicaba a traducir juegos en Japón para Nintendo. Trabajé en toda clase de juegos (*Mario*, *Jet Force Gemini*, *Pokemon Azul/Rojo/Amarillo*, *Snap*, *Stadium*...) y conocí a Miyamoto en persona, pero lo que más me llenó fue trabajar codo con codo con uno de los mejores profesionales del sector: Aonuma-San.Y a han pasado más de 15 años desde que trabajé en la traducción de *Majora's Mask* de Nintendo 64, pero no puedo olvidar los momentos allí vividos... Sobre todo las birras con él y su equipo en izakayas de baja estofa de Kyoto...

Juan Carlos Sanz "J.C. Mayerick"

@Myrck

Pues no sabría concretar uno. Tengo en la cabeza un popurrí de recuerdos que soy incapaz de ordenar, aunque supongo que sería con alguna máquina Arcade en unos recreativos o en un bar. Recuerdo jugar a *Bagman*, *Amidar*, *Space Invaders*, *Phoenix*, *Pole Position*, *Spy Hunter* e incluso a *Head-On* de SEGA, sin contar *Pac-Man* ("comecocos" en aquellos tiempos), que estaba en casi todos los bares. En cuanto a videojuegos "caseros", mi primer contacto fueron las Game&Watch, principalmente *Donkey Kong* y *Mario's Cement Factory*, aunque mucho antes ya jugaba con un clon de *Pong* que nos trajo mi tío de Canarias. Después vino una Philips G7400 de Philips, con la que además de jugar mucho empecé a hacer mis primeros pinitos en la programación, para poco después, allá por el año 86, sumergirme de lleno en la que sin duda fue la época que más me marcó: los ordenadores de 8 bits y, especialmente, el ZX Spectrum.

Sir Fred para ZX Spectrum, porque además de bueno y divertido, era español y en cierto modo nos demostraba que nosotros también podíamos programar juegos en nuestra casa y venderlos algún día. No llegó ocurrir nunca, pero nos lo pasamos muy bien intentándolo. Y en cuanto a los juegos modernos, *Zelda*, *Metroid* y *Castlevania* me definen como jugador, pero también me desvivo por un buen juego de rol online. En los últimos años me he aficionado a los *Assassin's Creed* y *Final Fantasy*.



Jasón García "Jason"

La primera toma de contacto fue con *Pole Position* en unos recreativos allá en los 80. Recuerdo que al entrar en aquella cabina quedé hipnotizado con sus movimientos, colores y perspectiva, era algo mágico. Ya en casa pude disfrutar, gracias a mi hermano, con el ZX Spectrum 48k acompañado por una gran variedad de títulos pero tengo grabado a fuego el gran *Maziacs*, la estructura laberíntica del juego junto al sonido, desagradable en ocasiones, conseguían que apretaras la mandíbula, nunca lo olvidaré, sobre todo cuando te alcanzaba el ser en cuestión.

Sin lugar a dudas el juego que más me marcó fué la primera entrega de *Silent Hill*, esos entornos cambiantes gobernados por el rumor de las interferencias de radio y extraordinarios efectos de sonido conseguían que lo pasarás realmente mal. También lo consiguió con una mezcla diferente su primo hermano *Resident Evil*, aquella secuencia del zombi en pleno festín que gira la cabeza al detectarte, y era solo el comienzo. Y no puedo dejar a un lado al mejor simulador de conducción de todos los tiempos, *Gran Turismo*, que voy a decir que no haya dicho anteriormente.





Lázaro Fernández "Doc"

@MelonGasoil

En la época en la que todavía podíamos encontrar máquinas recreativas en los bares, conseguí arrastrar una banqueta y encaramarme a la primera recreativa que toqué en mi vida: *Asteroids*. Mi técnica no era muy pulida (consistía en dejar apretado un botón para girar y el botón de disparo hasta que me mataban), pero incluso llegué a batir el récord de alguno de los "mayores" del barrio... Pocos años después, aquel "Bar Detroit" recibió nada menos que la coin-op "upright" de *Star Wars*, en la que ya apuntaba maneras, completando los niveles de la estrella de la muerte "usando la fuerza" (esquivando proyectiles y disparando una sola vez al único punto débil de la estrella).

Resulta difícil hablar de un solo título que me haya marcado, aunque sí hay un género que cambió mi forma de ver los videojuegos y una máquina que me convirtió al "consolismo" tras pasar media infancia pegado a un Amstrad CPC. De pequeño, la recreativa *Xain'd Sleena* me obsesionaba hasta el punto de soñar con ella; más adelante, *Street Fighter II* y demás beat'em-up de Capcom, SNK, Konami y demás compañías me cambiaron para siempre. Super Nintendo permanece en mi memoria como la consola de mi vida, aunque Sony y su PlayStation, con la que empecé a trabajar en Súper Juegos, se reparte mi memoria y mi corazón al 50% con "El Cerebro de la Bestia".





@raulvonfuzz

Raúl Barrantes

Mis primeros contactos con los videojuegos quedan ya tan lejos que los detalles se han vuelto un tanto difusos. Pero el primer recuerdo tiene como protagonistas a David López, uno de aquellos amigos con los que un día te zurrabas y al siguiente erais inseparables, su casa, una consola Atari –seguramente - y partidas al *Pong*, *Combat* y alguna versión de *Mario Bros*. De ahí mis recuerdos saltan a mi Spectrum 48k, y ese lenguaje cifrado a base de pitidos que a unos pocos nos decía claramente si un juego se estaba cargando con éxito o no.

Muchos. Seguramente demasiados, y muy variopintos. Desde un tontorrón *The Snow Man* en el Spectrum 48k, al fundacional *La Aventura Original*, que moldeó mi cabeza en torno a la fantasía y me enganchó al rol para siempre. O el aterrador *Ant Attack*, que no me enganchó a las hormigas gigantes, pero sí a lo de rescatar damiselas, en apuros o no. Luego vinieron los *X-Wing* y *Tie-Fighter* (gloriosos, memorables, imborrables y atemporales) o el *Ultima Underworld* (¿veis lo del rol?). ¿Más? Claro, *Alone In The Dark* (¡!), *Wolfenstein*, *Civilization*, *Halo*... y no empecemos con las recreativas, gracias.





@blogdepunisher



Raúl Montón "The Punisher"

A mediados de los setenta, por lo menos en mi clase, se empezaron a popularizar esa especie de consolas que venían con varios juegos, he incluso una pistola convertible en escopeta. Ese fue mi primer contacto con los juegos, una flamante consola Hanimex con diez juegos, aunque de esos diez, ocho eran variantes del *Pong* en las que sólo cambiaba el número de rayitas en pantalla. 2 rayas era tenis, 4 era fútbol. La verdad es que los juegos es esta época, dejaban mucho a la imaginación.

En cada uno de los sistemas y ordenadores que he podido probar en los últimos treinta y pico años, ha habido algún juego que me ha impresionado o al que simplemente le tengo un cariño inexplicable, estos son algunos, sin orden específico. En mi primera consola de cartuchos, la ITMC, me enganché inexplicablemente a un juego de motos, llamado *Course de Motos*. Después, ya me pasé al Spectrum y entre mis juegos preferidos, estaban *Thanatos*, un bestial simulador de dragón y *Heavy On The Magick*, lo más parecido a una aventura gráfica que se podía encontrar en Spectrum. En Amiga, por elegir uno, me quedo con *Hunter* una especie de GTA prehistórico. En las consolas, es difícil elegir, mis viciadas fueron con maravillas jugables como *Wario Ware* (GBA), *F-Zero X* (N64), *Ristar* (MD), *Ridge Racer 4* (PSone), *Sword Of The Berserk* (DC) o *Deep Fear* (SAT) y se me quedan fuera toneladas de buenos juegos.





@johntones



Pedro Berruezo "John Tones"

En un centro comercial de Murcia, una versión de *Jungle Hunt* para una plataforma que no recuerdo, quizás una Atari 5200. Se mezcla en mis recuerdos con otro de la misma época que sí recuerdo perfectamente: un juego de baloncesto para la Videopac al que jugué una y otra vez en casa de un amigo. El primero que jugué a fondo posiblemente fue *Mr. TNT*, un clon de *Pac-Man* en formato cartucho para Commodore 64, mi primer ordenador.

Hay montones con los que he pasado horas y horas exprimiendo a fondo, rejugando sin parar, sobre todo en formatos de 8 bits. Algunos que jugué hasta la saciedad en Commodore 64: *Ghostbusters*, *Donkey Kong*, *Batman The Movie*, *OutRun*... Posiblemente los que más me han marcado son los que descubrí y jugué en su día en formato recreativa: *Ghosts'N Goblins*, *R-Type*, *Final Fight*, *Yie-Ar Kung Fu* y muchísimos otros.





@Dani3po

Daniel Rodríguez "Dani3po"

Mi primer contacto con un videojuego está casi perdido entre los recuerdos más antiguos almacenados en mi memoria. Se trataba de una de esas viejas consolas de Atari con el famoso *Pong* que un día mi padre trajo a casa, aunque realmente el primer sistema que adquirí conscientemente, tras una dura "batalla" con mis padres, fue la infame Amstrad GX4000, que no era más que uno de sus ordenadores de 8 bits en formato consola. De ella recuerdo juegos como *Batman* (la adaptación de la primera película de Tim Burton) o *Barbarian*, juegos que no han pasado a la historia por su calidad, precisamente. Más tarde me pasaría a la popular Game Boy, que es donde realmente comenzó mi afición por los videojuegos gracias a maravillas como *Tetris*, *Super Mario Land* o *The Legend Of Zelda*.

Coincidiendo con la triste noticia de que no veremos, al menos en el futuro reciente, un nuevo *Silent Hill*, debo responder que la segunda entrega de esta saga de Konami es sin duda el juego que más me impactó en su momento. Con el primero en PSone ya había experimentado sensaciones que ningún otro juego me había hecho sentir, pero fue su secuela la que ocupó mis pensamientos durante muchos días (y noches). La odisea de James en busca de su esposa a través del nubloso y opresivo pueblo de Silent Hill y el encuentro con una verdad para la que no estaba preparado me hicieron ver que los videojuegos habían dejado de ser un "juego de niños". Aún recuerdo a Pyramid Head al fondo de aquel pasillo, quieto, mirándome, esperando...

¿Cuál fue tu primer contacto con un videojuego?

¿Qué videojuego o videojuegos te influyeron más o marcaron tu existencia?

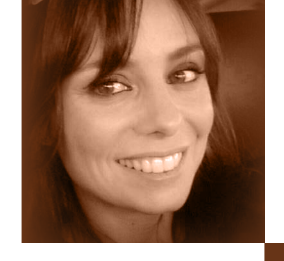




Javier Bautista "De Lúcar"

Pues si no recuerdo mal, y es muy probable porque hablamos, prácticamente, de la noche de los tiempos, mi primer contacto fue con los juegos de Atari y el mítico *Pong*. Aunque jugué como un condenado con mis hermanos y vecinos durante mucho tiempo, he de reconocer que era un juego que no me gustaba demasiado… probablemente porque, aun siendo mi primer juego, ya entonces descubrí que esto no iba a ser lo mío.

Pensaba que esta sería era la pregunta fácil de contestar y llevo una hora pensando lleno de dudas y sin terminar de decidirme. Complicado pero, al final, mi respuesta la voy a basar solo en cuestiones sentimentales y el videojuego que me trae mejores sensaciones y recuerdos es... el *Road Rash* de MegaDrive. Sería más justo hablar de toda la saga, pero este fue el videojuego que nos reunió a todos delante de la consola durante meses y el que llenó las paredes con hojas y hojas de passwords con los logros de cada hermano en una sola y única partida. Siempre encendida... si esa consola no ardió fue un verdadero milagro.



@AnaLadyGamer

Ana Márquez "Anna"

Descubrí el mundo de los videojuegos gracias a mi hermano pequeño (¡nos llevamos 12 años!). En uno de sus cumpleaños le regalaron una MegaDrive, recuerdo que tenía un montón de cartuchos y siempre le veía jugar con el mismo beat'em-up, una y otra vez. Supongo que sería algún *Mortal Kombat* porque los combates acababan de manera brutal, y con el tiempo supe que aquello se trataba de un fatality… Aburrida de tanta hemoglobina, me propuse enseñar a mi hermano que entre esos cartuchos negros tendría que haber algo más que mamporros. ¡Y ahí estaba *Columns*! Un rompecabezas muy adictivo con el que disfruté horas y horas. Por supuesto, a mi hermano el cambio no le motivó.

No me puedo quedar solo con uno… *Klonoa* (sobre todo uno de Game Boy) es un plataformas japonés inteligente que, como fan y aficionada de los puzles, me enamoró y me enseñó que la belleza está en el contenido y no en la forma. Y en el plano profesional, *Fear Effect* (PSone). Lo analicé, escribí su guía… y con él descubrí que el octavo arte pertenece al mundo de los videojuegos. Tampoco olvido mi primer contacto con los RPG de la mano del melancólico *Evergrace*.



@RoberKochMedia

Roberto Serrano "R.Dreamer"

Mi primer contacto con un videojuego fue con el *Galaxian*, en una cafetería a la que mis padres solían ir. Yo les daba la brasa para conseguir la preciada moneda que me permitiera salvar al mundo de la invasión alienígena. Pero fue otra máquina la que terminó enganchándome. Apareció de la nada en otro bar cerca de casa, se llamaba *The Pit*. Descendías de una nave y tenías que recoger unos objetos excavando túneles y volver a tu nave antes de que te encontraran unos robots. Aunque hablando de recreativas fue el *Pang* el que más monedas se tragó de mi bolsillo. Este fue mi bautizo de fuego en el entretenimiento digital.

El juego que más me ha influido y que más maravillado me dejó en su momento fue *Silent Hill 2*. Su estructura narrativa a lo David Lynch y la extraordinaria banda sonora de Akira Yamaoka, me cautivaron como nunca antes había conseguido otro videojuego. Otros títulos que me han marcado han sido *Ico*, *Shadow Of The Colossus* y, últimamente, *Bloodborne* si consigo terminármelo y no acabo tirando el mando por la ventana.





Marcos García "The Elf"

A finales de los 70 había visitado algún salón recreativo y observado con estupor artilugios setenteros con escopetas y coches de plástico, o maravillas primigenias como *Space Invaders*. En el plano doméstico tuve la oportunidad de jugar a una consola multijuego tipo *Pong* de unos amigos de mis padres, pero no captó totalmente mi atención. También dediqué muchas horas a cinco hand-helds de Mattel que teníamos en casa. Pero mis sentidos no se activaron y orientaron hacia lo que podía significar el mundo del videojuego hasta que presencié una pantalla vertical con una generosa ración de colorido en sus sprites, sonidos de disparos y explosiones y, sobre todo, un scroll de estrellas de colores que me transportó al futuro. Y ahí me quedé. Era *Galaxian* de Namco.

La lista podría ser interminable. De los inicios sin duda *Galaxian*, *Donkey Kong*, *Pole Position*, *Phoenix* o el *Zaxxon* de ColecoVision. Más tarde se sumaron joyas de Spectrum como *The Hobbit*, *Knight Lore*, *Tir Na Nog*, *Fairlight*, *Shadow Of The Unicorn*, *The Great Escape*, *Heartland*… Clásicos de recreativa como *R-Type*, *OutRun*, *Ghosts'N Goblins*, *Gradius*, *Trojan*, *Rygar* y millones más. Podio espacial para mi querido e injugable *Shadow Of The Beast* de Amiga y para terminar una colección de maravillas que abarca tres décadas ya: *Super Mario World*, *Final Fantasy VI* y *VII*, *Wild Arms*, *Valkyrie Profile*, los *Star Ocean*, *Ridge Racer*, *Resident Evil*, *Silent Hill*, *Castlevania: Symphony Of The Night*, unos cuantos *Zelda* y *Metal Gear*, y más recientemente la saga *Souls*, *Bloodborne* y *Dishonored*.


COSPLAY
Trabajar en videojuegos.
Sentir los videojuegos.
Vivir los videojuegos.
LARA CROFT
María Euegé
Entre sus logros, desde la antigua generación de consolas hasta la Next Gen, cuenta con:
Redactora en PlayStation Revista Oficial, Games TM, Mundogamers y 3D Juegos
Concept Artist en el videojuego Young Justice Legacy, de Warner y DC
Community Manager. PR y Marketing assistant en Koch Media
PR, Marketing assistant y Community Manager en 2K
Desde que jugué al primer Tomb Raider hace 19 años hasta el maravilloso reboot, siempre tengo a Lara como personaje de referencia. Lo que me apasionó no fue ir detrás del mayordomo de manitas temblorosas en la mansión, evidentemente; sino el espíritu aventurero que convierte en temeraria a la arqueóloga.
Fotografía: Javier Bautista